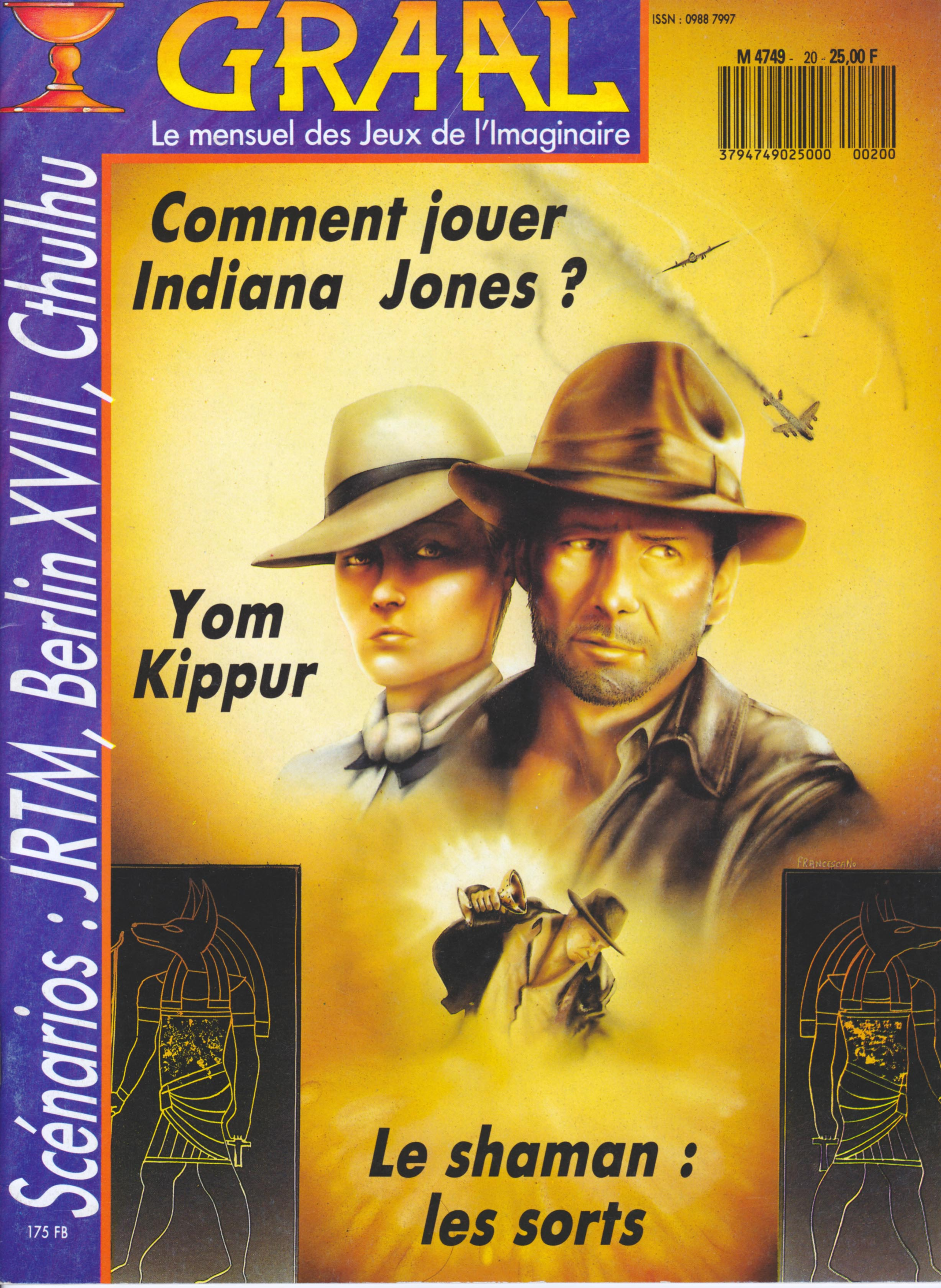

GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
ISSN : 0988 7997
M 4749 - 20 - 25,00 F
3794749025000 00200
Comment jouer Indiana Jones ?
Yom Kippur
Le shaman : les sorts
Scénarios : JRTM, Berlin XVIII, Cthulhu
175 FB
FRANCESCANO

GAME'S

LE SPECIALISTE DU JEU D'ADULTE



WARGAMES

JEUX DE ROLES

JEUX DE PLATEAU

FORUM DES HALLES	LA DEFENSE
Niveau -2	Les 4 Temps
Tel : 40 26 46 06	Niveau 2
Demandez Marc	Tel : 47 74 88 54

GRAAL

N°20

Deux aventuriers de marque font leur entrée dans GRAAL : Indiana Jones, tel que vous ne l'avez jamais vu, pour un bref mais ébouriffant passage et Thrud le barbare, célèbre en Angleterre et que ceux d'entre vous qui ont lu le hors-série n°3 ont déjà pu découvrir, que vous retrouverez tous les mois dans des aventures aussi sanguinolentes qu'humoristiques.

SOMMAIRE

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire.* N° 20. **Mensuel. Octobre 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F. **Administration :** 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20 ; **Rédaction :** 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec, Tel : 48 43 72 81.
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier assisté de Alexis Lang **Maquette :** Olivier Massebeuf **Illustrateurs :** Olivier Frot, Pascal Gayrard, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf **Couverture :** Gilles Francescano **Photogravure :** EFA, ph. des Plantes, Paris **Impression :** Berger-Levrault, Toul **Distribution :** NMPP **Dépôt légal :** à parution **Commission paritaire :** 69630

COPYRIGHT GRAAL 1989
L'Appel de Cthulhu est édité par Chaosium - Jeux Descartes ; Berlin XVIII par Siroz Productions ; le Jeu de Rôle des Terres du Milieu par ICE - Hexagonal. Photos extraites de "Indiana Jones et la dernière croisade" fournies par United International Pictures.

Faites-nous parvenir vos annonces de manifestations avant le 15 novembre si vous souhaitez qu'elles paraissent dans le prochain numéro.

E·C·H·O·S

Echos du 20 octobre au 20 novembre

Novembre. Les prochaines semaines regorgnent de manifestations aux quatre coins de l'hexagone et même à l'étranger. Il y en a sûrement une près de chez vous. Autre nouvelle de taille, ce mois-ci, vous verrez réapparaître dans vos kiosques **Jeux & Stratégie**, le premier magazine français à avoir parlé de jeu de simulation dans ses colonnes, il y a de cela... heu... quelques années ! Ah ! tout cela ne nous rajeunit pas...

RECTIFICATIF

Au Hors-Série N°3 : Alexandre Aubard est l'auteur du Questionnaire des Techniciens et Laurent Prévost celui des Mots Croisés. Qu'on se le dise !

MANIFS

STRASBOURG

Le club de jeu de rôle strasbourgeois et l'Amicale des sciences de Strasbourg organisent les 28 et 29 octobre 1989 le premier Open de jeux de rôle de Strasbourg. Il aura lieu au Resto-U de la Gallia. Conjointement, le dimanche de 14h à 17h au même endroit, se tient la méga initiation au jeu de rôle, pour jouer à Willow, Star Wars ou Indiana Jones et tout cela gratuitement. Renseignements et inscription : 88 30 68 00 de 8h à 18h.

ORLEANS

Le Club Au Dé Strié organise les 11 et 12 Novembre prochains un tournoi sur le thème médiéval fantastique qui se déroulera à la maison des associations 46 ter rue Sainte Catherine 45000 Orléans.
Vous pourrez y jouer à AD&D, Rêve de dragon, JRTM, RuneQuest, Storm et bien d'autres jeux encore. Vous pourrez aussi participer à un concours de figurines, un concours de diorama et en plus, le cinéma "les Studios" propose conjointement un festival de films médiévaux. Renseignements : 38 54 20 45 ou 38 62 60 22.

MONTPELLIER-AIX

L'association Amphere, spécialisée dans les grandeurs nature, organise les 4 et 5 Novembre un semi-réel fantastique ambiance début de siècle, le tout dans la vieille ville d'Aix. Conjointement, le club CIA organise un tournoi de jeu de rôle, à Aix en Provence : ils testeront votre intégrité dans les locaux de la MJC et sur de nouveaux jeux. Vous pourrez jouer à Légendes Celtiques, JRTM, Animonde et bien d'autres encore. Renseignements : Amphere, 12 rue des écoles laïques, 34000 Montpellier. Tel : 67 66 31 10 et Archimage, 15 rue des Marseillais 13100 Aix en Provence. Tel : 42 38 54 00.



LIMOGES

Retenez dès maintenant le week-end du 25 et 26 Novembre, pour aller au 5° salon du jeu de rôle et de simulation. Beaucoup de créateurs seront présents avec un programme très alléchant. Plus de renseignements le mois prochain. Contact : ABDL 3 rue de la boucherie, 8000 Limoges. Tel : 55 34 54 23

LIMOGES AGAIN

C'est là-bas que se tiendra le 5° salon du jeu de rôle et de simulation, les 25 et 26 novembre. L'accent sera mis encore sur le jeu de rôle français et vous pourrez rencontrer les principaux créateurs (les pauvres se baladent beaucoup ces temps-ci), ainsi que les représentants de la presse spécialisée. Il y aura aussi des tables d'initiation sur pleins de jeux et des démos d'Aristo, Krystal, Mai 68, Parsec, Prédateur et Supergang. Vous pourrez aussi assister à la demi-finale d'Abalone, et à un concours de figurines peintes. Contact : ABDL 3 rue de la boucherie, 87000 Limoges. Tel : 55 34 54 23

GAP

Le club de la Pleine Lune fête ses 10 ans d'âge, pour l'occasion, il vous propose de jouer à Bushido, Space Opera et Chivalry & Sorcery. Le tournoi aura lieu du 2 au 4 Novembre. Pour tout renseignements, appeler le 92 51 11 74 après 18h.

COMPIEGNE

A ne pas rater, la première convention du jeu de rôle français, qui aura lieu le 11 novembre à Compiègne et qui sera organisée par la Guilde de Picardie. La Quasi-totalité des créateurs de jeux seront présents et un concours est ouvert pour la création du logo de la guilde. Contact : Olivier au 44 54 74 05 ou Yannick au 23 53 51 73

COMPIEGNE STRIKES BACK

N'oubliez pas non plus de retenir le samedi 4 novembre, car c'est la nuit de Walpurgis, organisée par les Semaines de l'Hexagone, qui fêtent leurs six ans d'existence. Cent convives festoyeront dans une ambiance délirante au fin fond de la forêt de Compiègne. Si vous voulez être de ceux-là, téléphonez au 29 91 34 88 avant le 25 Octobre. Après, c'est deux fois plus cher!

SIMULTANE

A l'occasion des joutes du téméraire et du 5° salon à Limoges, une partie en simultané d'Okinawa sera organisée entre Paris, Limoges et Nancy, durant la journée (et sûrement la nuit) du 25 Novembre. Pour tout contact, appelez Eurogames au 47 40 96 16 pour Paris, le cercle des Eleves d'ESTIN au 83 50 33 12 pour Nancy ou l'ABDL au 55 34 54 23 pour Limoges

TOULON

La confrerie des ténèbres, en association avec "vivre jeune" La Seyne, organisera un Grandeur Nature médiéval fantastique les 28 et 29 Octobre prochains sur le site des montagnes de Roquebrune et Argens. Inscription : 100 Frs pour les deux jours. Pour tout renseignement, contactez Franck Arnaud, poste EDF de l'Escaillon, chemin de Bel Visto, 83200 Toulon. Tel : 94 24 08 63

YVERDON (SUISSE)

Nos amis suisses du club Action Ludique organisent quant à eux leur troisième convention, qui aura lieu les 4 et 5 Novembre au château d'Yverdon. Pour tout renseignement, contactez Christophe Maffini, Au Sau 1400 Chesnaux-Noréaz. Tel: 024/21 66 22

MINITEL

Naissance d'un nouveau serveur sur Minitel, uniquement consacré à D&D. Pour y accéder, tapez 36 15 Code Nktel*donjon ou nktel*dragon. D'ici quelques mois, on pourra y accéder plus facilement par le 36 15 code Donjon.

CLUBS

MONTVILLIERS

Les Chevalier du Littoral ont réouvert leurs portes depuis début septembre et ce pour la troisième année consécutive. Vous pourrez les retrouver à Montvilliers dans la banlieue du Havre, tous les samedis de 14h à 24h. Ils acueillent les initiés commes les novices et jouent à AD&D, Star Wars, Amirauté, Supergang... Contact: Reynald Dumont, 9 rue de la Normandie 76290 Montvilliers. Tel 35 30 00 41 (Après 19h).

PARIS

Joueurs isolés, savez vous qu'il existe au coeur du Quartier Latin, derrière la fontaine St Michel, sur la place St André-des-arts, le plus beau club du monde civilisé (c'est-à-dire le boul' mich') ? Celui-ci s'appelerait le Boul' Mich' justement. Pour tout renseignenents, contactez le Centre d'Animation St Michel, 9 place St André des Arts. Tel 43 54 16 58



DRANCY

Pour jouer Antique, Médiéval, ou Napoléonien svp ? Le club de jeux d'Histoire "La charge du 93°" bien sûr ! Contact : Alain au 48 65 51 14 ou Jean Michel au 48 30 55 74

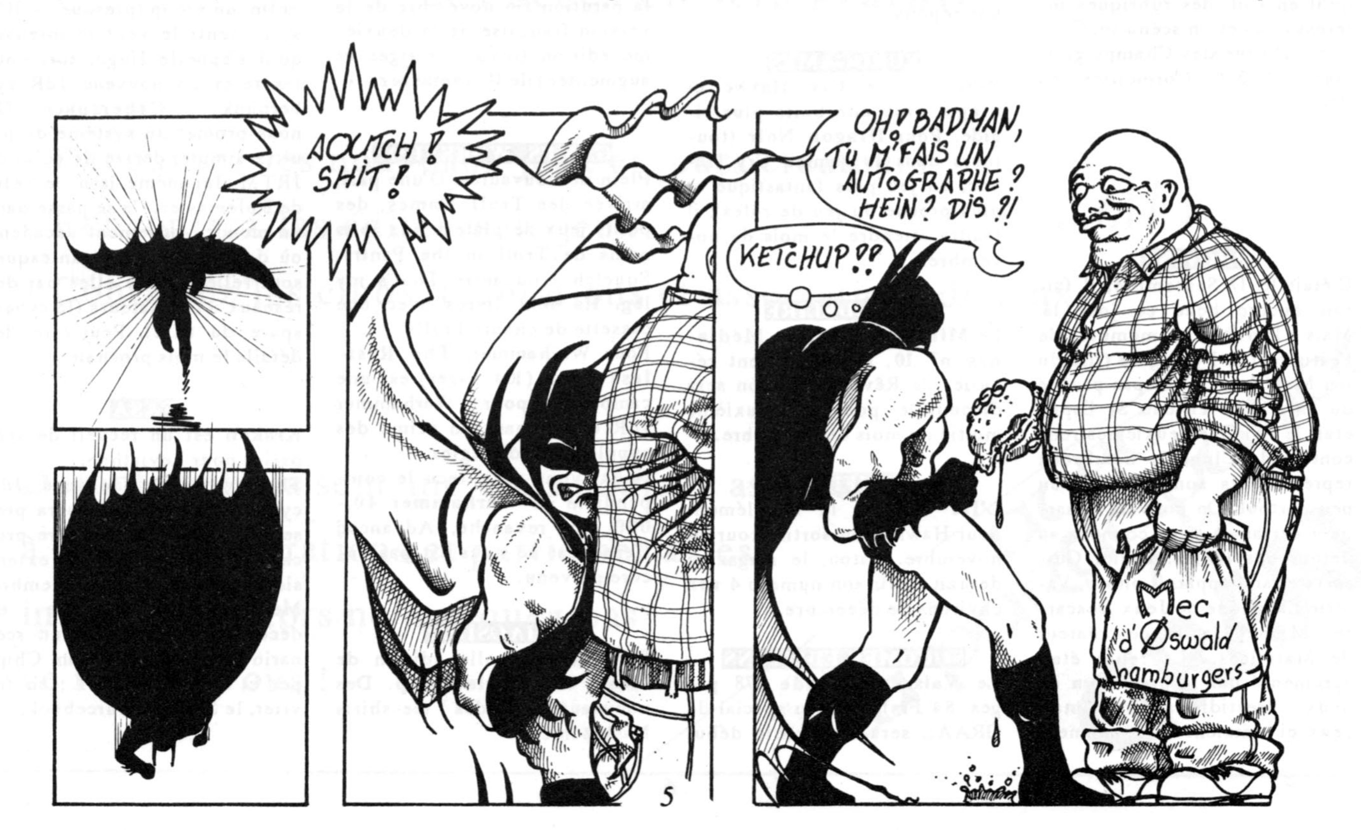
LA GUILDE DES MAITRES

Change d'adresse. Envoyez vos lettres au 6 rue Petit Vallot 60350 Jaulzy. Tel : 23 55 76 72. De plus, cette guilde qui offre tout plein de services au maître de mal d'idée baisse ses tarifs d'inscription. En prime, le numéro 2 de leur fanzine, Magister, est déjà disponible et il est gratuit pour les adhérents.

FANZINES

INFOZINE

La missive d'information de la Guilde des Fines Lames en est à son numéro 8, nous parle des



activités de la guilde, en particulier d'Aratorix 4, le retour de la vengeance du Grandeur Nature. Contact : ASBL La guilde des Fines Lames, 1 avenue du Parc, B-4920 Embourg, Chaudfontaine

L'ALZABO

Un tout nouveau zine, avec une adorable jeune fille en couverture (6Frs, un certain nombre de pages...) est rédigé par une équipe laborieuse, qui nous parle de Cyberpunk et de Rencontre Cosmique. En prime, un tournoi pour Table Ronde, des feuilles de combat pour RuneQuest et les trois Mousquetaires. Contact : 75 43 49 02

TRIUMVIRAT

Le magazine des jeux d'alliance sévit toujours (N°43, 34 pages, 10 Frs). Un numéro consacré à la Colombie : des infos historiques, mais à but ludique. Contact : Laurent Tinture, 1 Allée de l'Orangerie, 95600 Eaubonne.

COUPS CRITIQUES

Le numéro de septembre nous arrive maintenant (42 pages, 10 Frs). Au sommaire : des articles sur l'homo supérior, le Grobillisme, des scénarios sur AD&D, Storm et Empires & Dynasties. Contact : C.R.A.N.E., 178 rue des Coquelicots 69530 Brignais.

LA SALAMANDRE

Nous venons de recevoir avec quelque surprise le numéro de Mai-Juin 89 (N° 2, 44 pages, 16 Frs) ! Un certain retard affecterait-il la Salamandre ? Quoi qu'il en soit, des rubriques intéressantes et un scénario. Contact : 141 rue des Champs guillaume 95240 Cormeilles en Parisis.

J'Y ETAIS...

PROVINS

C'était le 17 Septembre, il faisait encore beau ce jour là, Mais à Provins, les membres de l'estimé club Pythagore (tiré du jeu Maléfices) n'ont pas profité du soleil. Le caveau St Esprit était le lieu des deuxièmes rencontres du Club. De nombreux représentants sont venus d'un peu partout. On pouvait remarquer certaines têtes connues au détour des tables. Didier Guiserix et son appareil photo, Valérie Lahanque de Jeux Descartes, Michel Gaudo, co-créateur de Maléfices... Le repas était agrémenté par la prestation de deux prestidigitateurs, mais ceux-ci rataient par moment leurs tours et se confondaient en excuses.
Judith Lecordelier, membre du club, prétend avoir subi un attentat. Caton, président du club, était étrangement absent. Un message obscur vint ajouter au trouble des invités. Une bombe se trouvait dans la crypte ! Le repas tourne au vinaigre, tout le monde cherche l'engin infernal, et voilà que Judith Lecordelier disparait ! Beaucoup de mystères s'éclaircirent à la fin de la journée, mais Judith ne fut pas retrouvée. Peut-être gémit-elle encore au fond d'une cave de Provins...

M. R.

NOUVEAUTES

JEUX DESCARTES

Début Novembre, sortie d'**Illuminati** et du boardgame sur **James Bond**. Pour **Civilisation**, il faudra attendre la mi-novembre.
Pour Warhammer, **Mort sur le Reik**, un scénario, devrait arriver avant la fin de l'année. **Octopussy** le scénario de James Bond lui est prévu pour 90.

DRAGON RADIEUX

Quand vous lirez ces lignes, **Aristo** le jeu de plateau de l'époque du roi soleil devrait déjà être sorti. Il en va de même pour **Hurlelune N°2**. Dans ce dernier, vous trouverez une nouvelle rubrique : les Chroniques de la Meute. Vous pourrez exposer vos problèmes sur le jeu Hurlements et espérer une réponse.

EUROGAMES

Réédition de **Cry Havoc** et **Siège**, avec une boite plus rigide. Pour **Dragon Noir** (toujours dans la gamme Cry Havoc, un jeu plus fantastique et plus proche du jeu de rôles), il faudra attendre le mois de novembre.

LUDODELIRE

Le **Miroir des Terres Médianes n° 10**, le supplément régulier de Rêve de Dragon sera disponible pour la deuxième moitié du mois de novembre.

ORIFLAM

L'Ile Brisée, le supplément pour Hawkmoon sortira courant novembre. Tatou, le magazine devrait sortir son numéro 4 aux environs de décembre.

SOCOMER EDITIONS

Le Vaisseau-Monde (78 pages, 84 Frs), numéro spécial de GRAAL sera disponible début novembre. Il contient une campagne pour AD&D et Stormbringer à partir du matériel paru dans les numéros 15, 16 et 17 du magazine et augmenté de nombreux inédits.
Hanau 1813, le deuxième tome de Vive l'Empereur !, sera disponible aux environs de la mi-novembre.

EDITIONS D3

Un nouvel éditeur d'origine marseillaise sort actuellement un jeu de rôle de science fiction: **Alter Ego** (200 pages). Il se présente sous la forme d'un classeur et récapitule l'histoire du monde du big bang jusqu'au 28° siècle. Vous y trouverez les thèmes chers au genre, des robots, des clones, des androides et même un système pour gérer les combats spaciaux. Des nouvelles bientôt.

NERGAL

Après "Les cinq Cerisiers", un scénario pour tous JdR orientaux, Nergal propose en un livret d'une cinquantaine de pages, la description d'une foire médiévale, avec bien entendu ce qu'il faut de touches fantastiques pour l'adapter à votre jeu préféré.

HEXAGONAL

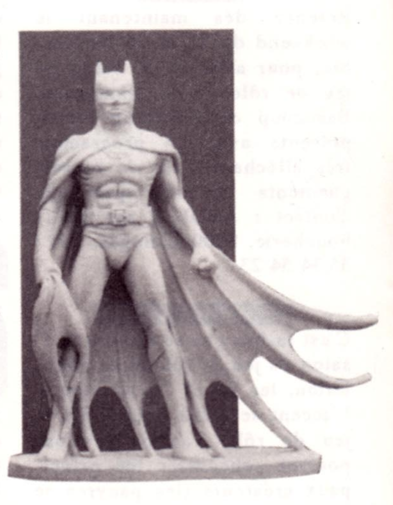
Circus Imperium devrait finalement sortir pour noël. Et contrairement à ce que nous disions dans l'essai du numéro précédent, il a été traduit par Michel Serrat et non Thierry Betty qui est le conseiller technique.
Mais surtout, l'événement sera la parution fin novembre de la version française de la deuxième édition (revue, corrigée et augmentée) de **Rolemaster**.

GAMES WORKSHOP

Plein de nouvautés. D'une part, arrivée des **Troll Games**, des petits jeux de plateau aux jolis noms de Troll in the Pantry, Squelch ! ou autre That's my leg. Ils sont livrés avec une cassette de chants Trolls.
Pour Warhammer, **The Restless Dead** (104 pages) est une campagne pour Warhammer JdR comprenant en prime des suppléments de règles.
Nous avons aussi reçu le compendium de **Warhammer 40.000**. En revanche, Advanced Heroquest ne nous est pas encore parvenu.

CHAOSIUM

Sort une nouvelle édition de **Mask of Nyarlathotep**. Des nouveautés : des tee-shirts Miskatonic !



Batman par Grenadier

GDW

Réimpression pour le mois de novembre de **Command Decision** et **A House Divided.** Ils seront disponibles d'ici une quinzaine de jours en France par Jeux Actuels.

ICE

Perils on the sea of Rhûn est un module d'aventure pour MERP.
Tales of the Loremaster II en est un pour le monde de Shadoworld (de nouveau disponible d'ailleurs).
Que les trois amateurs de Star Strike en France se réjouissent: voici venir le **Vessel Compendium III** avec de nouvelles classes de vaisseaux, tarazimboum youpi.
Enfin, un scoop (presque...). ICE ayant senti le vent maintenant qu'il s'appelle Hugo, sort pour les fêtes un nouveau JdR cyberpunk : **Cyberspace**. On nous promet un système de jeu ultra-simple, dérivé de celui de JRTM, lui-même issu de celui de Rolemaster. Ca se passe dans un monde vaguement décadent, où des mégapoles gigantesques sont reliées entre elles par des réseaux d'ordinateurs (le cyberspace du titre). Peut-être des détails le mois prochain.

FASA

Kraken est un recueil de scénarios pour Leviathan.
Shadowrun, le nouveau JdR cyberpunk de FASA, sera présenté en détail dans notre prochain numéro. Voici les extensions prévues : en novembre, Mercurial, une aventure ; en décembre, DNA/DOA, un scénario ; en janvier, Dream Chipper et Sprawl Sites I ; en février, le Seattle Sourcebook.



FIL

Forum International des Ludographes

organisent du

28 octobre au 4 novembre

1er FORUM DES JEUX

Cet événement aura lieu au

Nouveau Forum des Halles

et l'accès en sera **gratuit** !

- Découvrez les nouveaux jeux et leurs créateurs
- Rencontrez les éditeurs de jeux
- Contactez les clubs, fédérations et associations de jeux

Durant toute la semaine vous pourrez assister à des démonstrations et participer à des initiations. Alors ne manquez pas ce rendez-vous !

avec la participation de **GRAAL**

* L'EUROPE DU JEU *



UN WEEK-END EN ANGLETERRE

A Derby, à quelque 300 kilomètres au nord de Londres, se déroule chaque année l'une des plus importantes manifestations internationales de jeu d'histoire (en fait il s'agit de rien moins qu'un championnat du monde). Des passionnés viennent partout de Grande-Bretagne et du continent se mesurer les uns aux autres lors de batailles cent fois rejouées. Les photos ci-contre donnent une idée de l'ampleur de la manifestation (pratiquement tous les fabriquants de figurines sont présents) et de la bonne humeur générale.
Nous avons rencontré un des organisateurs qui nous parle de la manifestation :



● *Racontez-nous Derby...*
C'est la quatrième année que nous organisons ce championnat. A l'opposé des autres conventions en Grande-Bretagne, celle-ci est internationale. De plus, tout joueur passant les éliminatoires pratique plusieurs jeux durant le week-end, tandis que les autres conventions fonctionnent sur un système d'éliminations successives. Ainsi les joueurs qui viennent ici sont-ils assurés de faire quatre parties et d'avoir la chance de rencontrer les meilleurs mondiaux.

● *Beaucoup de joueurs étrangers font-ils le déplacement ?*
Oui, assurément. Nous avons des joueurs venant de France, d'Italie, de Belgique, de Hollande, d'Australie, de Nouvelle-Zélande et du Canada, en plus des anglais et des américains. Derby est vraiment une compétition internationale.

● *Sur quelles règles jouez-vous ?*
Nous pratiquons tout d'abord deux anciennes règles, la 6ᵉ édition du WRG pour le 25mm et la 7ᵉ édition pour le 15mm. Nous jouons aussi la période Renaissance et le moderne et il y a aussi une compétition sur Warhammer, mais cette dernière ne fait pas partie à proprement parler du championnat du monde.

● *Comment fonctionne le championnat ?*
Il se joue par équipes. Pour chaque période, un vainqueur est désigné, mais il y a aussi un trophée récompensant le meilleur joueur toutes catégories.

● *Quelle est l'extension du wargame en Grande-Bretagne ?*
Ici le wargame est un hobby populaire et répandu et il y a cinq magazines mensuels importants consacrés à ce sujet. On estime qu'il y a environ 65.000 joueurs dans le pays et toutes les grandes villes ont leur club.

● *Et beaucoup de gens viennent à Derby ?*
Cette année sont venus 1800 spectateurs et environ 200 joueurs. De plus, 50 stands couvrent toutes les activités du Hobby, que ce soit pour l'information (adresses de clubs,...), les figurines, leur peinture, les décors, etc.

● *N'y a-t-il pas des frictions entre joueurs à cause des règles?*
Il est vrai que des problèmes apparaissent avec les 6ᵉ et 7ᵉ éditions du WRG qui sont des règles anciennes sujettes à interprétation de la part des joueurs. Pour les autres règles, nous utilisons les amendements nationaux.

● **Il y avait aussi toute une délégation française à Derby et entre autres Laurent Klausman, président de la Confédération Européenne des Jeux d'Histoire.**

● *Parle-nous d'abord de la Coupe d'Europe...*
Elle a lieu aux mois de mai et d'avril à Paris. En France, quand nous organisons la Coupe d'Europe, nous touchons tous les clubs, les éliminatoires se déroulant dans les grandes conventions.

● *Et au niveau mondial, ici à Derby ?*
Il n'y a pas de liaison, les éliminatoires se déroulent ici, mais les champions d'Europe n'y sont pas automatiquement inscrits.

● *Quelles sont les grandes périodes pratiquées ici ?*
Ici, on joue à Warhammer en 25mm, antique en 25mm aussi avec la 6ᵉ édition du WRG, Renaissance en 15mm et 7ᵉ édition du WRG. La période napoléonienne était présente dans les années passées.

● *Le napoléonien est moins joué en Grande-Bretagne ?*
Non, mais il y a d'autres conventions telle que Reading qui a eu lieu il y a quinze jours qui le pratiquent.

● *De nouvelles périodes font-elles leur apparition ?*
Oui, cette année, c'est la folie de la Renaissance, avec des tables de démonstration mais aussi une compétition.

● *Derby déplace beaucoup de monde dont pas mal d'étrangers...*
Oui. C'est la règle générale en Angleterre. Il y a quelques années on pouvait faire ses courses dans quelques grands magasins, mais depuis cinq ou six ans, ils n'ont plus de stock, alors les gens vont aux conventions et en profitent pour acheter.

● *En parlant dépenses, cela revient-t-il cher de jouer au wargame sur figurines ?*
Ici il faut compter 20 livres (200F) pour une armée 15mm. Mais en France, il faut multiplier ce prix par un et demi. En 25mm par contre, une petite armée coûte 40 livres.

● *En France, le jeu d'histoire touche-t-il beaucoup de monde ?*
Bien qu'il se soit développé avant le jeu de rôles, il est moins populaire. C'est tout d'abord une question d'investissement, personnel et financier. Mais beaucoup de joueurs de JdR passent au wargame, notamment sur figurines, avec le temps.

Tous les chemins mènent à Derby et au jeu d'histoire et notamment celui qui passe par Londres et la rédaction de GM, une revue peu connue en France, consacrée aux jeux de simulation (comprenez jeux de rôles) et aux jeux informatiques. Un cocktail détonant qui semble plaire aux petits anglais puisque GM, magazine indépendant (ils en sont fiers) se porte bien. Wayne, l'un des fondateurs, s'explique.

● *Comment fonctionne GM ?*
Nous avons une compagnie mère qui publie d'autres magazines d'informatique et de loisir (skate board). Cela nous offre beaucoup de facilités à la production. Nous sommes une petite équipe de trois, mais beaucoup de gens collaborent, des artistes, des designers... Nous leur disons que faire et ils s'exécutent !

● *Est-il difficile de lancer un journal de JdR de nos jours (GM a deux ans) en Angleterre ?*
Oui... Il y a eu trois essais dont "Fantasy Chronicles" et "Adventurer" et maintenant GM, le seul restant.

● *Quel est l'âge moyen des joueurs en Grande-Bretagne ?*
Nous avons fait un questionnaire dans GM. Il apparait que l'âge moyen de nos lecteurs est de 23 ans.

● *Quel image as-tu du jeu de simulation en france ?*
J'avoue que je ne sais pas grand chose de ce qui se passe chez vous, mais je crois savoir que le marché est très petit, que les joueurs sont des passionnés et qu'ils veulent toujours en savoir plus sur les jeux. Ici le public est beaucoup plus large. Beaucoup jouent à AD&D mais de nombreux autres jeux sont pratiqués un peu partout dans le pays.

● *Quelque chose à ajouter au sujet de GM ?*
Heu... oui ! Notre journal est le plus gros des indépendants en Grande-Bretagne, nous tirons à plus de 50.000 exemplaires et personne n'avait été aussi loin. Mais nous ferons mieux encore !

M. R.

Le mois prochain, un tour d'horizon du jeu à Tahiti ! (Ndlr : aux frais de la princesse peut-être ?).





IL Y A TOUJOURS QUELQUE PART UN SPECIALISTE SIROZ QUI T'ATTEND

PARIS ET REGION PARISIENNE

75004	**PARIS** - TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné	42.74.06.31
75005	**PARIS** - L'OEUF CUBE, 24 rue Linné	45.87.28.83
75005	**PARIS** - JEUX DESCARTES, 52 rue des Ecoles	43.26.79.83
75008	**PARIS** - JEUX DESCARTES, 15 rue Montalivet	42.65.28.53
75017	**PARIS** - JEUX DE GUERRE DIFFUSION, 6 rue Meissonier	42.27.50.09
77000	**MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin	64.09.21.36
77100	**MEAUX** - CELLULES GRISES, 65 rue du Fbg St Nicolas	64.33.51.58
78140	**VELIZY** - GAME'S, CC Vélizy II	34.65.18.81
78310	**MAUREPAS** - L'ARCHE PERDUE, 12 avenue du Nord	30.51.45.10
78630	**ORGEVAL** - LIBRAIRIE LE CERCLE, CC Art de Vivre	39.75.78.00
91000	**EVRY** - CELLULES GRISES, CC Evry II, place de l'Agora	64.97.81.74
94130	**NOGENT/MARNE** - PALAIS DES REVES, 2 rue J.Ferry	48.77.70.55
94210	**VARENNE St HILAIRE** - L'ECLECTIQUE Galerie St Hilaire, 93 avenue du Bac	42.83.52.23
94862	**BONNEUIL/MARNE** - L'ARCHE LUDIQUE, CC C+C	43.99.54.29

PROVINCE

06000	**NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16,Bd Victor Hugo	93.87.19.70
06400	**CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47 Bd Carnot	93.38.91.47
10000	**TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5 rue A. Briand	25.73.51.86
13001	**MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU, 6 rue du Jeune Anacharsis	91.54.02.14
13006	**MARSEILLE** - LE DRAGON D'IVOIRE, 64 rue St Suffren	91.37.56.66
13100	**AIX EN PROVENCE** - LIB.DE L'ARCHIMAGE, 15 rue des Marseillais	42.38.54.00
13100	**AIX EN PROVENCE** - LA CAVERNE DE L'ELFE NOIR, 5 rue de l'Anonciade	42.26.91.46
13500	**MARTIGUES** - LA BOITE A ROLE, 18 rue de Verdun	42.49.22.30
14300	**CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151,rue St Pierre	31.85.17.77
17000	**LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25 rue des Dames	46.41.49.29
18000	**BOURGES** - MERCREDI, 22 rue d'Avron	48.24.49.90
20200	**BASTIA** - LE POINT DE RENCONTRE, 3 Bld Giraud	95.31.23.10
25000	**BESANCON** - CAMPONOVO, 50 Grande rue	81.81.32.01
26000	**VALENCE** - MOI-JEUX, 47 Grand'rue	75.43.49.02
27000	**EVREUX** - LE VALET DE COEUR, 13 rue Roosevelt	32.31.04.41
29000	**QUIMPER** - L'AMUSANCE, CC Continent	98.90.40.50
29200	**BREST** - L'AMUSANCE, CC Coap Ar Gueven	98.44.25.30
30000	**NIMES** - LA VOUIVRE, 7 rue des Marchands	66.76.20.04
31000	**TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, 14-16 rue Fonvielle	61.23.73.88
31000	**TOULOUSE** - LE KORRIGAN, 22 rue des 7 Troubadours	61.99.08.80
33000	**BORDEAUX** - LE TEMPLE DU JEU, 62 rue du Pas St Georges	56.44.61.22
33000	**BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24 rue Vital Charles	56.44.22.43
34000	**MONTPELLIER** - LE DRAGON D'IVOIRE, 5 rue des Balances	67.60.54.14
34000	**MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE, 33 bis rue de l'Aiguillerie	67.60.52.78
34500	**BEZIER** - TILT, 7 rue Perdrault	67.49.02.35
35998	**RENNES** - L'AMUSANCE, 17 rue d'Isly	99.31.09.97
37000	**TOURS** - POKER D'AS, 6 place de la Résistance	47.66.60.36
37000	**TOURS** - LA REGLE DU JEU, 2 rue du Pdt Merville	47.64.89.81
44000	**NANTES** - BROCELIANDE, 2 rue JJ Rousseau	40.48.16.94
45000	**ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Chatelet	38.53.23.62
51100	**REIMS** - PASS'TEMPS, 26 rue de l'Etape	26.40.34.13
54000	**NANCY** - EXCALIBUR, 35 rue de la Commanderie	83.40.07.44
57000	**METZ** -EXCALIBUR, 34 rue des Ponts-des-Morts	87.33.19.51
59000	**LILLE** - LE FURET DU NORD, 15 place du Gal De Gaulle	20.78.43.43
59500	**DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38 rue de la Boucherie	27.98.99.88
63000	**CLERMONT FERRAND** - LES SILMARILS, 12 rue du Mal Joffre	73.90.91.42
63000	**CLERMONT-FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3 rue Blatin	73.93.44.55
64100	**BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11 rue J. Laffite	59.59.03.86
65000	**TARBES** - LE JOUEUR, 3 rue de Gonesse	62.32.17.53
66000	**PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 8 rue du Thèâtre	68.34.64.66
67000	**STRASBOURG** - PHILIBERT, 12 rue de la Grange	88.32.65.35
67000	**STRASBOURG** - EXCALIBUR, 37 rue des Bouchers	88.35.64.12
68100	**MULHOUSE** - ALSATIA UNION, 4 place de la Réunion	89.45.21.53
68100	**MULHOUSE** - JOUETS DONDON, 17 rue Mercière	89.45.22.94
69002	**LYON** - JEUX DESCARTES, 13 rue des Remparts d'Ainay	78.37.75.94
71200	**LE CREUSOT** - LE RALLYE, 2 place Schneider	85.55.06.97
72000	**LE MANS** - AU LUTIN BLEU, 12 rue Marchande	43.28.26.28
76000	**ROUEN** - ARCHAOS, 2 allée Marcel Dupré	35.79.43.51
83000	**TOULON** - LE MANILLON, 5 rue Corneille	94.62.14.45
84000	**AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82 rue Bonneterie	90.85.33.57
84300	**CAVAILLON** - UNIVERS PARALLELES, 242 cours Gambetta	90.71.31.77
86000	**POITIERS** - LIBRAIRIE L'AUTRE RIVE, 169 Grand'rue	49.88.12.76
87000	**LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3 rue de la Boucherie	55.34.54.23

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie Cinquantenaire	02.734.22.55
CANADA - 4651 **BERRI MONTREAL** - LE VALET DE COEUR, P.Q H2J 2R6	
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1 rue de la Servette	41.22.34.25.76



N° 19 : le shaman, une classe pour AD&D - le groupe d'espionnage Chrémes pour Star Wars. Scé : AD&D, Cthulhu, Storm.



N° 13 : La conjuration des démons- Dico des monstres AD&D - La projection astrale dans Cthulhu. Scén : AD&D - Star Wars.



N° 18 : un jeu complet : Spartacus - les tournois de chevalerie - les mutants dans Marvel SH - *Scé:* Animonde, AD&D, RuneQuest.



N° 14 : Découvrez la magie des fluides - Les pirates dans Star Wars. Scén : AD&D - Cthulhu - Warhammer JdR.

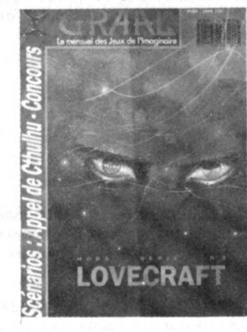


N° 17 : le DMG 2° édition décortiqué - les ultimes secrets du Vaisseau-Monde dévoilés - *Scé :* Star Wars, AD&D, Stormbringer.

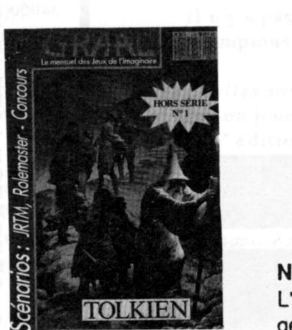




N° 15 : Le Vaisseau-Monde, une campagne pour AD&D et Stormbringer - Poster couleur. Scén : Paranoia.



HS 2 spécial Lovecraft : scénarios, bibliographie, aides de jeu, articles, tout sur le rêveur fou de Providence.



HS 1 : spécial Tolkien : scénarios, aides de jeu, articles, figurines, bref, tout sur le tonton du JdR.

N° 16 : Le Vaisseau-Monde, suite-L'indien, une classe de personnage pour AD&D. Scén : AD&D, Stormbringer.

ABONNEMENT 6 NUMEROS : 125F / ABONNEMENT 12 NUMEROS : 225F

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐

Je désire commander : la reliure (60F) GRAAL n° 1 ☐ n° 2 ☐ n° 3 ☐ n° 4 ☐ n° 5 ☐ n° 6 ☐ n° 7 ☐ n° 8 ☐ n° 9 ☐ n° 10 ☐ n° 11 ☐ n° 12 ☐ n° 13 ☐ n° 14 ☐ n° 15 ☐ n° 16 ☐ n° 17 ☐ n° 18 ☐ HS 1 Tolkien (39F) ☐ HS 2 Lovecraft (39F) ☐ n° 19 ☐

NOM : **PRENOM :**

ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez **à l'étranger**, veuillez nous contacter.

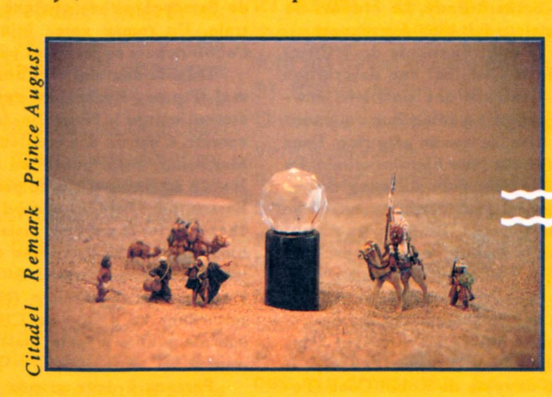
COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS : 25F PAR EXEMPLAIRE

Rêve de plomb

Remark Prince August

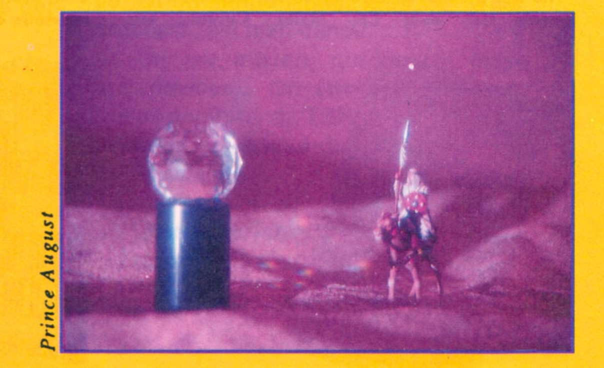
Le cristal mystique : Aziz en a assez de trimballer ce diable d'étranger à travers tout le désert. L'homme l'a embauché voici trois semaines à Fellah, la Cité Interdite des Bédoins. Aveuglé par les pièces anciennes que l'américain lui a donné, Aziz s'est proposé comme guide. Après un départ mouvementé de la ville en effervescence à cause du vol d'un antique trésor, ils ont sillonné le désert en tous sens à la recherche d'un temple mystérieux et visiblement oublié des dieux. Pour avoir surpris quelques bribes de conversation entre l'étranger et sa mère qui l'accompagne, Aziz commence à douter sérieusement du sérieux des motivations archéologiques et de la santé mentale de son employeur. Il a peur. Il ne fait pas bon voyager dans le grand désert avec un fou.
Peinture des figurines : Michel Gauthey ; Photos : Gem Scorpio


Remark Prince August

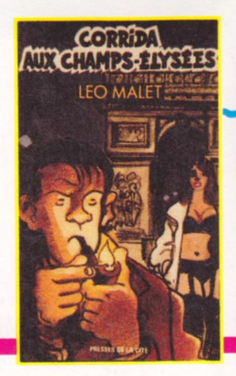

Citadel Remark Prince August


Remark Prince August




Prince August

GRIMOIRES



Pour une fois, commençons par le roman policier. Le livre du mois, c'est **Les passe-temps de Sherlock Holmes** de René Réouven (Denoël), où l'auteur nous raconte avec une maestria effarante trois affaires délicates que le grand détective a eu à résoudre. Une lecture pleine d'humour à savourer dans un grand fauteuil avec un verre de liqueur.

Comme vous le savez sans doute, Georges Simenon est mort le 4 septembre. Ce prodigieux écrivain, auteur de près de 300 livres (dont 73 Maigret), est relativement sous-estimé en France. Pourtant ses intrigues sont prenantes, il a un style riche et concis et ses romans ont une atmosphère inimitable. Il a écrit quelques chefs-d'oeuvre, dont entre autres **L'affaire Saint-Fiacre**, **Le chien jaune**, et **Les fiançailles de M. Hire** (Presses-Pocket). La plupart de ses bouquins sont disponibles en poche et par ailleurs, les Presses de la Cité publient une intégrale de son oeuvre, qui en esty déjà au tome 9 (il y en aura 32). Enfin, ses Mémoires intimes (Presses-Pocket) sont tout à fait intéressantes.

Restons dans le domaine policier avec Ellis Peters et son moine détective du XII' siècle. Je vous ai déjà parlé de cette romancière aux intrigues savoureuses. **Le lépreux de saint-Gilles** et **La foire de saint-Pierre** (10/18) sont deux nouvelles enquêtes du frère Cadfael. Passionnant et très bien documenté.

Ellery Queen (Presses de la Cité) est un gros recueil de sept énigmes de cet auteur classique. Les sept romans choisis sont très bons et il y a parmi eux le fabuleux **Et le huitième jour...** qui est un des chefs-d'oeuvre du roman policier. Si vous n'avez jamais lu Ellery Queen, je ne vois pas de meilleure introduction que ce volume.

A la Série Noire, un bon Robert B. Parker, **C'est pas de jeu !** dans le milieu du basket-ball professionnel, toujours avec le détective Spenser; un excellent recueil de nouvelles de Loren D. Estleman, **Histoires chaudes** ; un très bon Barbara Paul, **Eh bien, chantez maintenant** ; et un très très bon Jean-Bernard Pouy, **Le cinéma de Papa**, où un film amateur fait bien des ravages...

Toujours dans le noir, **Suspects** de William Caunitz (Presses de la Cité) est une description ultra-détaillée de l'univers des policiers new-yorkais. Normal : l'auteur est lui-même un ancien policier. Et il écrit bien, ce qui ne gâte rien. Dans un genre un peu différent (une histoire criminelle authentique romancée), **La voie du sang** de Joseph Wambaugh est tellement talentueux qu'on ne s'ennuie pas une seconde. En plus, on en apprend beaucoup sur la technique des empreintes génétiques... Enfin, il y a le dernier Elmore Leonard, toujours de qualité, **Les fantômes de Détroit**. Un roman noir et drôle tout à la fois.

Quelques derniers polars : l'excellent **Djemila** de Jean-François Vilar (Presses-Pocket) ; **Il est mort les yeux ouverts** de Robin Cook (Folio noir), un livre superbe au ton désespéré ; et trois très bons Léo Malet, **Corrida aux Champs-Elysées**, **Pas de bavards à la muette** (au Fleuve Noir, avec de jolies couvertures de Tardi), et **Les paletots sans manche** (10/18).

Entre le roman policier et l'aventure, les Presses de la Cité ont eu l'excellente idée de rééditer **Le mouron rouge** par la baronne Orczy, les aventures d'un gentilhomme anglais qui défie la police de Robespierre en 1792 ! Un palpitant roman de cape et d'épée dans une période rarement utilisée.

Un roman plus sérieux sur la révolution française, mais tout aussi prenant, c'est **Un conte de deux villes** de Dickens (Folio). Un grand livre sur Londres et Paris à cette période.

Passons à des romans et des thèmes plus fantastiques : situé au XI' siècle en Iran, **Alamut** de Vladimir Bartol (Presses-Pocket) nous transporte dans le milieu des "Haschaschins", du vieux de la montagne, des harems ; il y a sans cesse des meurtres et des trahisons. Ce romans slovène de 1938 n'a pas pris une ride et c'est une mine de renseignements sur l'Iran médiéval.

La treizième tribu de Arthur Koestler (Presses-Pocket) raconte une histoire encore plus curieuse : la saga du peuple des Khazars qui disparut au XII' siècle. Une énigme étonnante et un livre tout à fait passionnant.

Les Elixirs du Diable et **Soeur Monika** de Hoffmann (Presses-Pocket) sont des formidables romans fantastiques du siècle dernier, un mélange d'horreur et d'érotisme, de cauchemars et de fantasmes. Les Elixiers raconte la confession d'un moine qui s'enfonce dans le péché après avoir bu un breuvage diabolique. Soeur Monika décrit les attouchements lascifs perpétrés dans un couvent où plaisir et souffrance se confondent. Impressionnant.

Une nouvelle collection chez NéO, "grands romans du merveilleux fantastique", dont le premier titre est **Les mains du manchot** de Marianne Andreau. C'est l'aventure du jeune savant Jude et de sa femme Zite dans la cité légendaire de Parsépol, située quelque part en Europe centrale. Un roman assez injustement tombé dans l'oubli depuis sa première parution en 1953.

Dans le domaine de l'horreur, **Le Portrait du mal** (Presses-Pocket) est une histoire de jeunesse éternelle dans la Nouvelle-Angleterre chère à Lovecraft. C'est un des meilleurs romans de Graham Masterton, enfin publié en édition de poche. **Le jeu de la damnation**, le premier roman de Clive Barker, bénéficie lui-aussi d'une édition de poche chez J'ai lu. Il est bon, mais un peu long, et reste bien inférieur au **Royaume des devins**. Enfin, on trouve sept nouvelles de Brian Lumley dans **Compartiment terreur** (NéO), dont quatre se rattachent au mythe de Cthulhu. Les nouvelles sont de qualité inégale, mais certaines sont excellentes.

Passons à deux grands romans. **Beloved** de Toni Morrisson (Christian Bourgois) qui raconte l'histoire d'une maison hantée par le fantôme d'un bébé noir de deux ans, que sa mère a préféré égorger plutôt que de le laisser vivre esclave. Le fantôme fait voler les meubles, apparaître des flaques de sang et autres actes malveillant. L'arrivée d'une inconnue permettra à la mère d'exorciser finalement son passé. Ce très grand roman a obtenu le prix Pulitzer 1988.

L'autre grand roman, c'est **Lumière du monde** de Halldor Laxness (Aubier). Ce gros pavé de 650 pages est en fait la réunion d'un cycle de quatre romans, par un écrivain islandais. Il s'agit des aventures picaresques du scalde (le poète) Olafur Karason à travers l'Islande et ses démêlés avec des personnages encore plus pittoresques que lui, comme Halla-la-coureuse, qui a neuf enfants dans plusieurs paroisses etc. Passant sans cesse du tragique à la farce, ce formidable livre me fait un peu penser aux univers de Jack Vance, si vous voyez ce que je veux dire. Un roman d'aventure complétement original et plein d'humour.

Je n'ai plus beaucoup de place pour parler de SF, mais tant pis... Je citerais d'abord **Les derniers jours de mai** de Roland Wagner, un excellent roman paru en deux volumes au Fleuve Noir (**Un navire ancré dans le ciel** et **La mort marchait dans les rues**). Ca se passe dans un futur proche particulièrement sordide et moche, où les mutants sont pourchassés ; mais il y a aussi des extra-terrestres, un complot contre la Terre, et tout et tout. Je vous rappelle que Roland Wagner vient de se voir décerner le prix Rosny Aîné 1989 du meilleur roman SF pour sa trilogie **Poupée aux yeux morts** (Fleuve Noir).

La mort en billes (Fleuve Noir) est la réédition d'un excellent Gilles Thomas. Nous sommes dans une France retournée au chaos après une apocalypse nucléaire et c'est plutôt violent ! A propos du Fleuve Noir, un joli agenda 1990 / 2001 est actuellement distribué aux acheteurs de la collection Anticipation. Vous êtes prévenus.

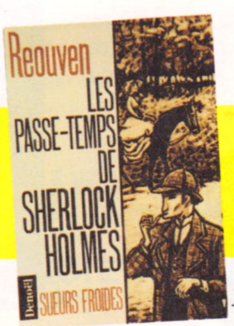
Terra Nostra de Carlos Fuentes (Folio, en deux tomes) est un très roman complètement baroque où l'action se situe dans un Paris fabuleux à la veille de l'an 2000. Les femmes se mettent à accoucher d'enfants mâles avec six orteils, toutes les époques se télescopent, etc. Tout plein d'exubérance latino-américaine, un livre excellent mais un peu difficile.

Eternité de Greg Bear (Laffont) est la suite d'Eon dont j'ai parlé dans le n° 17 de GRAAL. C'est de la SF technologique de très grande qualité.

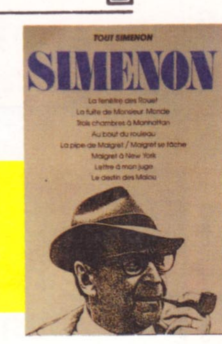
Pour finir, je voudrais citer un recueil de poèmes gaëliques des II' et III' siècles, en édition bilingue français-gaëlique, le fait est assez rare pour être souligné ! Ce sont des chants irlandais sur une légion de héros, la Fianna, qui devait protéger l'Irlande des romains. Ce recueil s'appelle Ossianiques (Orphée, La Différence) et ça ne coûte pas cher du tout.

Frédéric Blayo





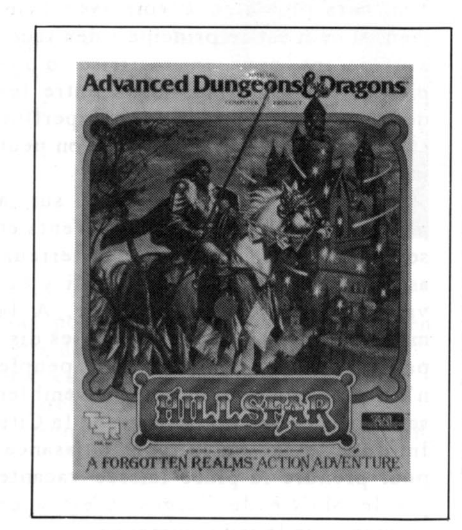




SSI concoit des softs qui utilisent les règles et les mondes de AD&D. Nous les avons testés pour vous.







SOFT PARADE

POOL OF RADIANCE

Pool of radiance est un soft SSI, dérivé d'AD&D. Il est possible d'y dissocier les 6 personnages-joueurs. Le package, constitué de deux disquettes double-face, d'un livret de règles (insuffisant pour un non-initié à AD&D), d'un "journal d'aventures" et d'une "roue de traduction" nécessaire pour faire marcher le programme, est de bonne facture et agréable à utiliser.

Le scénario de *Pool of Radiance* est dans la pure tradition AD&D : l'enchaînement monstre-combat-trésor y est décliné dans tous les sens du terme et satisfera probablement les aventuriers les plus assoiffés de massacres. Quelques regrets néanmoins : les niveaux, bloqués assez bas, font vite végéter certains personnages (ex : ma- gos et clercs limités au 6°), les sorts sont peu nombreux et leurs effets exagérés, enfin les combats sont trop longs et aléatoires (le système d'initiative, s'il existe, est déconcertant).

En contre-partie, *Pool of Radiance* est très attachant pour son classicisme qui n'est pas sans rappeller l'ambiance particulière d'AD&D. Sa facilité d'utilisation, y compris en mode 3-D, le bon goût et la sobriété de ses écrans, le soin du détail apporté à sa réalisation et la somptueuse palette d'objets magiques que seul AD&D peut apporter aux aventuriers nécessiteux en font un jeu agréable.

Pour résumer, *Pool of Radiance* est un très bon soft, bénéficiant de références (AD&D) familieres à la plupart des joueurs.

HEROES OF THE LANCE

Heroes of the Lance est un logiciel directement inspiré par la célèbre série *Dragonlance* et édité par SSI. Après la présentation de chacun des personnages, le logiciel permet à ceux-ci de pénétrer dans la cité de Xak Tsaroth. Leur but est d'y récupérer les précieux "Disques de Mishakal".

Les graphismes de fond sont de très bonne qualité et représentent les nombreux couloirs de la cité. Seul le personnage qui est en tête du groupe est représenté sur l'écran. Il est le seul à pouvoir agir et combattre (par le biais du joystick) ca qui réduit l'intérêt du groupe. Bien sûr, le graphisme des personnages est très bon et chacun a un potentiel vital (qui diminue avec les coups reçus) ainsi que des spécificités propres spécificité, mais il est dommage de ne pas pouvoir coordonner les capacités de chacun dans des actions de groupe. De la même manière, la liberté qu'ont les joueurs de pouvoir à tout instant réaliser certaines actions est assez surprenante. Goldmoon par exemple, peut, en plein combat, lancer des sorts tels que *résurrection* ou *soins majeurs*, simultanément et sur des personnages différents.

Le jeu a cependant l'avantage d'être simple à utiliser, rapide dans son déroulement et, répétons-le, d'une très bonne qualité graphique. Malgré ses petits défauts, il permet aux joueurs de découvrir les souterrains et les dangers de Xak Tsaroth et d'y passer de bons moments.

HILLSFAR

L'action d'*Hillsfar* se situe dans le monde des "*Royaumes Oubliés*" d'AD-&D. Il comprend un logiciel en anglais, un manuel (mal traduit) en français, un poster et un disque cartonné. Il se joue avec un personnage, qui peut provenir de *Pool of Radiance*, et dont les caractéristiques sont celles d'AD&D. Le personnage est envoyé de donjon en donjon par le maitre de sa guilde, en quête d'objets qu'il ne peut utiliser. On distingue six types d'écrans :

1) Région d'Hillsfar : voyage à cheval consistant à sauter au-dessus d'obstacles.
2) Arène : tous les combats (quatre mouvements différents) y ont lieu et se font au bâton contre des humanoides.
3) Stand de tir : on peut s'y enrichir. Diverses armes sont proposées et le vent intervient.
4) Hillsfar : unique lieu détaillé du jeu, on y trouve tavernes, guildes, donjons et on y fait des rencontres.
5) Les donjons : seuls lieux d'exploration, celle-ci se résume surtout à la séquence couloir - trésor.
6) Portes et coffres : peuvent être forcés ou crochetés. Le crochetage, qui se fait en temps limité, avec de "vrais" crochets, est bien conçu.

Un jeu moyen, qui pourra plaire aux novices... On attendait mieux du travail combiné de TSR et SSI, respectivement créatrices de *Lancedragon* et de *Phantaisie*.

Jean-Christophe Casalonga, Ludovic Tirtiaux et Didier Monin

essai:

ZARGOS



ar l'action d'EuroGames, le très ancien "Zargo's Lords" d'International Team s'est vu transformé en Zargos. Le nouveau jeu n'a d'ailleurs plus rien à voir avec l'ancien, si ce n'est le principe : des races s'affrontent pour la maîtrise d'une planète. Toute comparaison entre les deux versions devient donc superflue et c'est avec un regard neuf qu'on peut jauger le présent produit.

L'histoire commence ainsi : sur la planète Zargos, le Maître des Vents et ses Mages faisaient régner la terreur, asservissant les six peuples qui y vivaient au moyen de la magie. A la mort du Maître, tous ses disciples disparurent à leur tour ; chaque peuple n'eût plus alors qu'un but : rassembler ses forces et partir à l'assaut de la Cité Interdite, siège de la toute puissance, pour prendre la place laissée vacante par le Maître de Zargos. C'est à ce moment que le jeu commence.



LE PLATEAU DE JEU

Il représente la carte du monde de Zargos et est circulaire, ce qui est franchement original. Au centre se trouve le royaume de Zargos (d'où le nom de la planète !) dont il faut conquérir la capitale et ses trois provinces attenantes pour devenir maître du monde. Autour, dix royaumes de tailles inégales (de deux à sept provinces suivant le cas) et répartis sur quatre continents ; l'océan immense (divisé en grandes cases sur la carte) baigne ces terres hostiles.

Au début de la partie, un ordre de jeu est déterminé (en lançant un dé) pour savoir quel joueur agit en premier, en second, etc. C'est dans cet ordre que se fait le choix des races, ainsi que la répartition des troupes. A tour de rôle, chaque joueur dispose un pion sur une province de son choix (sauf bien sûr le royaume de Zargos !) jusqu'à ce que les dix royaumes soient totalement occupés. Les pions restant sont ensuite répartis dans les territoires possédés. A partir de ce moment, le premier tour de jeu (et tous ceux qui suivent) se déroule en trois phases:

1) attaque et réorganisation
2) décompte des points de territoires
3) distribution (éventuelle) de cartes magie et royaumes ; achat de troupes et de bateaux ; répartition des renforts.

≈

LES PHASES DE JEU

L'attaque

C'est là qu'entrent en jeu les pouvoirs étranges des six peuples, certains monstrueux (les Chevaliers continuent à attaquer tant qu'il leur reste des pions !) et d'autres nettement moins (les Moines peuvent relancer un dé en combat si le résultat ne leur plaît pas). Ici pas de rapport de force ni d'unités spéciales : suivant le nombre de pions engagés dans le combat, on lance un ou plusieurs dés ; la moitié du résultat des dés est le nombre de pions perdus par l'adversaire. Enfantin non ? Trop peut-être, car la chance devient vite un facteur déterminant dans les combats, ce qui est dommage (mais donne sa seule raison d'être au peuple des Moines). La magie apporte quant à elle une touche de chaos supplémentaire non négligeable et les océans (qu'on ne peut traverser "théoriquement" qu'en bateau) constituent une bonne limitation au mouvement.

Le décompte

Il se fait sur la base des territoires contrôlés, les capitales et les provinces du royaume de Zargos rapportant plus. Posséder tout un royaume est également plus avantageux : non seulement le gain des points est plus important, mais cela permet d'obtenir la carte correspondante (voir plus loin). Le joueur qui possède le plus de points devient le premier dans l'ordre de jeu, celui qui vient après (toujours aux points) devient le deuxième et ainsi de suite.

Cartes, achats et renforts

Les cartes "royaumes" permettent de recevoir à chaque tour une carte de magie équivalant à un sortilège puissant (vingt cartes bénéfiques pour l'utilisateur, vingt cartes défavorables



pour un adversaire). Vient ensuite le moment des renforts : plus on contrôle de provinces et plus on peut récupérer de pions, qu'on répartit à sa guise sur ses territoires. On peut choisir de limiter ses effectifs et d'acheter des bateaux, nécessaires à la traversée des mers (et donc à l'assaut du royaume de zargos). C'est là une gestion simple mais qui a son importance. Quand le dernier joueur a fini, un nouveau tour commence...



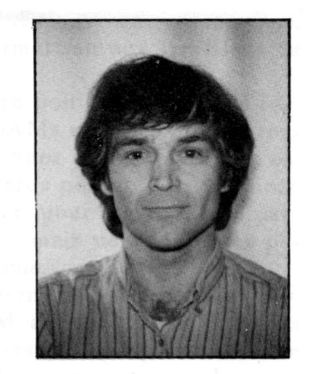
STRATEGIE ET ALLIANCE

Dommage ! L'effet combiné du hasard des cartes et des dés réduit à son minimum l'élaboration d'une quelconque stratégie, ou bien l'amène à un niveau tel qu'on est plus proche du poker menteur que d'un réel jeu de conquête. La possibilité de s'échanger des cartes diminue l'effet du hasard mais pas de façon très nette. De plus, les pouvoirs des peuples sont très ciblés et tendent à provoquer les mêmes effets et réactions à chaque fois (les Amazones ont une attaque gratuite avant toute résolution lorsqu'elles sont en défense ; elles ont donc intérêt à privilégier cette position dans les rapports de force).

C'est par le biais subtil et riche en situation des alliances que le jeu prend toute sa valeur. Quand l'affaiblissement d'un peuple ou l'infiltration d'un de ses royaumes est difficile (voire impossible) pour une seule nation, un accord conclu entre deux parties peut donner des résultats très satisfaisants : double attaque en tenaille, ou même une attaque simple mais soutenue par les sortilèges de l'autre. Le fait que chacun agisse suivant un ordre de jeu permet évidemment quelques retournements de situation ("Ben alors ? Et ton coup fumant pour lui faire perdre tous les pions de sa forteresse ?" "Désolé vieux, mais moi j'ai eu mon compte dans ce tour. Débrouille-toi tout seul !"). De quoi mettre une chaude ambiance autour de la table !

Le but du jeu étant bien clair (c'est UN peuple qui doit tenir les quatre provinces centrales du royaume de Zargos), une alliance, si fructueuse soit-elle, ne peut durer jusqu'au bout ; c'est bien là le devenir de toute alliance dès qu'il se trouve un objectif qu'on ne peut pas partager (et c'est ce qui fait l'interêt de la chose). A ce propos, la version à 2 ou 3 joueurs (et deux peuples par joueurs) fait perdre beaucoup au jeu, car il est alors possible d'en mener un à la victoire tandis que l'autre assure soutien et protection, à moins bien sûr de jouer indépendamment chaque camp.

GUEST STAR : DUCCIO VITALE



Duccio Vitale, Grand Ancien Joueur, créateur de jeu (Mai 68), est le principal promoteur du succès de la série Cry Havoc en France. Aujourd'hui, avec les jeux Eurogames, c'est une autre aventure qui commence.



Que s'est-il passé avec International Team ?
C'est très simple, IT a dû déposer son bilan pour une histoire de figurines en papier. Eurogames a racheté les droits des jeux de simulation, ce qui offrait l'avantage pour nous de pouvoir commencer avec une gamme. De plus, nous avons résolu de ne pas nous limiter au seul marché français. Tous les jeux Eurogames sont fabriqués en français (et distribués au Bénélux), en allemand, en espagnol et en anglais.

Vous avez apporté pas mal de modifications aux jeux...
Oui, en effet. Beaucoup de jeux n'étaient pas "parfaits" et certaines modifications ne pouvaient que les enrichir. C'est le cas entre autre de FIEF, dans lequel nous avons introduit des personnages féminins, rendu la partie politique plus progressive, différencié les chevaliers, etc. Zargos aussi a été fortement remanié puisqu'on peut maintenant y jouer à six. La tendance générale a été à la simplification (pour Little Big Horn et Okinawa entre autres). En plus de perfectionner les règles, le but était de produire des jeux facilement accessibles aux néophytes et jouables en une soirée. Autre avantage, ces jeux sont praticables en tournoi.

C'est toi qui t'es occupé de remanier les jeux ?
En partie. Mais toute une équipe de créateurs (Xavier Jacus, Frank Stora, François Nédelec) a planché dessus, chacun donnant son opinion sur le travail des autres. Pour ma part j'ai surtout servi de coordinateur. Mais nous comptons bien inaugurer une nouvelle démarche et travailler avec des créateurs étrangers. D'ailleurs Eurogames est ouvert à tout projet de jeu du moment qu'il ne s'agit pas de jeu de rôles, avec une préférence pour les wargames simples, originaux ●

EN BREF

D'un point de vue purement esthétique, Zargos est une belle réalisation. La carte du monde est nette et les couleurs sont facilement lisibles. L'idée de donner à chaque sortilège un nom de vent en rapport avec ses effets (vent de folie, vent de brume, vent de guerre, etc) est originale et donne une dimension poétique à ce qui aurait pu être un bête jeu de plateau comme il en existe déjà beucoup. La boîte contient un plateau de rangement pour les pions, attention délicate que sauront apprécier les habitués (finies les boites d'allumettes vides et autres récipients improvisés !). Le principe des cartes (et des dés) apporte à chaque partie un renouvellement relatif ; il est seulement dommage que le hasard joue un si grand rôle dans ce jeu. Si vous êtes un habile stratège et que l'imprévu vous déroute, vous pouvez toujours marquer les cartes et piper les dés. Les autres peuvent quand même passer un bon moment, le temps d'une soirée, à condition de ne pas trop se compliquer la vie.

Pour finir, un petit mot aux auteurs (et éditeurs) : sur la feuille descriptive accompagnant le jeu, on nous dit que Zargos "renouvelle le genre avec brio", que c'est "un très beau jeu, digne des plus grand classiques". Un peu de modestie serait la bienvenue chez Eurogames. Des territoires, des pions, des bateaux, des cartes et des dés, tout ceci me rappelle étrangement un certain "Risk" ; quant aux pouvoirs spéciaux, le "Dune" d'Avalon Hill propose cela depuis longtemps déjà (voir p. 58 à ce sujet). On comprend aisément qu'une firme veuille promouvoir son produit, mais il ne faudrait pas le placer tout de suite sur un piédestal, de peur qu'il en retombe avec fracas ! ☐

Eric Legendre

Remerciements à toute la bande à Nico et surtout à Olivia, grande Amazone devant l'Eternel !



YOM KIPPUR



Rien ne se perd, rien ne se crée, telle pourrait pour l'instant être la devise d'Eurogames. En effet, le mois dernier nous vous avions entretenu d'Okinawa ; ce mois-ci c'est YOM KIPPOUR, un autre ancien de chez International Team qui retient notre attention. Mais tout d'abord, pour les profanes, quelques mots d'introduction...

Yom Kippour a pour ambition de simuler la quatrième guerre israélo-arabe qui a eu lieu comme chacun sait en 1973. C'est donc une guerre "moderne" menée par des armées équipées de matériels sophistiqués (d'origine occidentale pour les israéliens et soviétique pour les arabes). C'est durant ce conflit que les missiles anti-aériens ont acquis leurs lettres de noblesse (une centaine d'avions israéliens détruits par des SAMs) et que les missiles antichars ont révélé leur mortelle efficacité (des millions de dollars de blindés détruits par les missiles des deux camps). Certains y ont vu le modèle réduit de ce que pourrait donner une confrontation entre le Pacte de Varsovie et l'OTAN. La supériorité tactique des israéliens et leur maîtrise des airs leur a finalement permis de l'emporter mais à un coût humain et matériel assez élevé...

LE JEU

Deux cartes séparées représentent les zones où se sont effectivement déroulés les combats : les hauteurs du Golan, un bout de Liban, d'Israël, de Jordanie et de Syrie forment le front du Golan, tandis que le canal de Suez et ses alentours (Egypte et Sinaï) constituent le front égyptien. A noter que les deux cartes sont indépendantes et permettent donc de s'intéresser sélectivement à un front. Elles sont en kit, comme le veut la tradition IT reprise par Eurogames et, détail amusant mais peu pratique, le relief est... en relief justement.

On regrette surtout le manque de clarté au niveau des couleurs qui se confondent d'autant plus aisément que la table des effets du terrain est en noir et blanc (difficile de distinguer une case de plaine d'une case de désert: ceux qui ont revu les *Dix Commandements* récemment pourront peut-être s'y retrouver...). Ajoutons que l'hexagone représente 7 km.

Les règles sont simples et concises et ne présentent pas de difficultés ou d'ambiguités majeures. Yom Kippour n'est pas difficile maîtriser.

Les pions, très agréables, représentent les forces terrrestres (1 pion = 1 brigade ; on trouve des blindés, de l'infanterie, de l'infanterie mécanisée, des paras, des commandos, de l'artillerie et des marines) et aériennes des belligérants : israéliens, syriens et égyptiens bien sûr, mais aussi corps expéditionnaires irakien, jordanien, marocain, palestinien et soudanais qui ajoutent des couleurs au jeu. Enfin une boîte de rangement est gracieusement fournie et suffit amplement à ranger les 284 pions de la boîte.

LES REGLES

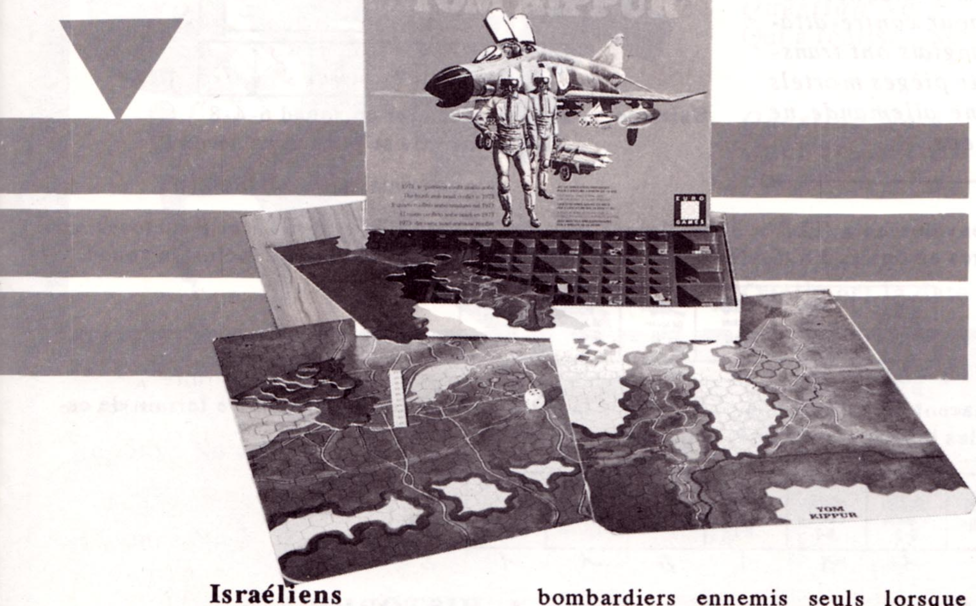
Elles sont classiques, sauf en ce qui concerne l'aviation. Le joueur dont c'est le tour d'accomplir ses méfaits, réalise ses missions aériennes (1 à 3 pions avions par missions de bombardement dont jusqu'à deux chasseurs d'escorte) et ses éventuels lâchers de paras ou transports de troupes héliportées. L'adversaire tente de détecter ces activités et peut le cas échéant envoyer 1 à 3 intercepteurs. D'où combats aériens et pertes d'avions. Puis, les SAMs arabes (l'israélien n'en a pas) à portée tirent sur les avions israéliens. Enfin les bombardiers bombardent avec des fortunes diverses les troupes au sol (les résultats vont de "pas d'effet" à "unité détruite").

Ensuite, les troupes terrestres se déplacent et effectuent leurs combats. Enfin, les israéliens disposent d'une deuxième phase de mouvement. Car YOM KIPPOUR est placé sous le signe du déséquilibre. En effet toutes les règles favorisent l'israélien (bonus en combat aérien, bonus en bombardement, utilisation de tables de combat nettement plus favorables que celles de l'arabe, zones de contrôle rigides alors que celles des arabes sont quasi inexistantes, capacités amphibies pour la traversée du canal, etc). L'arabe dispose en tout et pour tout de deux atouts : les SAMs et la supériorité du nombre...

DU CONCRET

En théorie les arabes doivent attaquer pour gagner. Les égyptiens doivent franchir le canal de Suez, nettoyer les fortins israéliens qui parsèment la rive et s'emparer des cols menant vers Israël. Les syriens doivent nettoyer les hauteurs du Golan, puis foncer vers la mer (qui n'est pas sur la carte). En pratique, contre un adversaire qui a compris, même vaguement, les règles cela est rigoureusement impossible. Les hauteurs du Golan, convenablement défendues, sont quasi imprenables tandis que l'aviation israélienne se charge de réduire à néant tout égyptien assez fou pour s'écarter à plus de trois cases d'un SAM. Le nombre de tours nécessaires au déplacement de ces derniers rend impossible une offensive éclair (quant aux SAMs syriens, trop peu nombreux, ils sont au départ trop loin du champ de bataille...).

De plus, l'égyptien n'a au départ que 60% de ses forces (le reste n'arrivant qu'au tour 4 alors que l'israélien est quasiment au complet dès le tour 2) et ne peut même pas espérer défendre efficacement son pays d'une incursion ennemie. Enfin, les attaques arabes ne sont intéressantes qu'à partir d'un rapport de 3 contre 1 alors que pour les israéliens, le 1 contre 1 est payant. Néanmoins, nous vous livrons ci-dessous quelques conseils tactiques avisés :



Israéliens

Placez au départ toutes vos réserves dans le Golan (ne craignez pas l'aviation syrienne) et les syriens n'avanceront pas d'un pouce. Concentrez le reste de vos forces contre les égyptiens. Vous disposez de 9 bombardiers, soit 9 possibilités de raids aériens. La meilleure utilisation consiste à envoyer 7 bombardiers individuellement (l'ennemi n'a alors qu'une chance sur six d'intercepter chacun de ces raids) et 2 autres escortés par 2 chasseurs chacun. Vos cibles prioritaires sont les SAMs en mouvement et les unités non protégées par les SAMs.

Vous pouvez compter sur votre aviation pour la destruction de la majeure partie des forces ennemies. Le syrien aura assez de forces pour couvrir son front par deux lignes de défense, mais l'égyptien n'aura jamais assez de troupes pour couvrir tout son front aussi vous ne devriez pas avoir trop de mal à reprendre Suez et surtout Ismaïlia et Port Saïd. Méfiez-vous des aéroportés et héliportés ennemis... Mais surtout ne laissez jamais vos troupes se faire encercler... N'hésitez jamais à attaquer même à 1 contre 2, ça peut payer. Utilisez votre 2° mouvement pour vous repositionner après une attaque... La victoire ne fait aucun doute.

Arabe

Il va vous falloir limiter les dégâts. Vos zocs ridicules requièrent un front continu d'unités sans quoi les israéliens s'infiltrent, attaquent sournoisement vos unités déconfites et en font de la chair à pâté. L'aviation ennemie est redoutable et vous ne pouvez vous éloigner de vos SAMs sans subir une fin infamante. Gardez vos intercepteurs en réserve pour attaquer les bombardiers ennemis seuls lorsque vous avez la chance de les détecter et n'utilisez vos bombardiers que lorsqu'ils sont couverts par vos SAMs.

Le syrien doit éviter de pénétrer au Liban sans quoi l'israélien donnera libre cours à son droit de rétorsion. Par contre formez un front continu d'unités (deux devant, une derrière) et évitez d'attaquer à moins de 2 contre 1 afin qu'un recul malvenu ne laisse un trou qui permettrait aux israéliens de s'infiltrer.

L'égyptien doit concentrer ses forces et ses SAMs en un point du front (du côté de Suez par exemple, qui est le point le plus proche des cols donc de la victoire) pour tenter là une percée en force, mais ne vous faites pas trop d'illusions...

Accessoirement vous pouvez laisser un SAM à Port Said et Ismailia avec quelques piétons pour défendre ces bourgades et compter sur les renforts du tour 4 pour rejeter un éventuel agresseur israélien de l'autre côté du canal... Gardez vos héliportés et vos paras en réserve pour profiter de la moindre inattention israélienne (cela peut vous permettre d'encercler quelques unités ennemies ou bien de saisir les cols au dernier tour, etc). Que le premier qui arrive à Tel Aviv m'envoie une carte postale...

PROPOSITIONS POUR REEQUILIBRER LE JEU



1) L'égyptien peut se déployer à sa guise à l'ouest du canal.

2) Le bonus israélien au bombardement n'est que de +1 lorsque la cible n'occupe pas une case de plaine ou de désert.

3) Chaque fortin israélien détruit rapporte un point de victoire à l'arabe.

4) Les SAMs syriens se placent à l'est de la frontière.

5) La moitié des renforts égyptiens (arrondi par excès) rentre au tour 3.

6) Ajouter 1 au tir des SAMs durant les trois premiers tour

7) La traversée d'un pont ne coûte qu'un point supplémentaire aux unités égyptiennes.

8) Ajouter un SAM à l'ordre de bataille syrien et un autre à l'ordre de bataille égyptien.

9) L'arabe a le droit d'utiliser la table de combat israélienne pour un combat de son choix par tour.

10) Les points de remplacement pour les avions arabes servent aussi pour les intercepteurs.

Libre à vous d'utiliser ces propositions comme il vous plaira, elles sont indépendantes et vous permettrons de jouer des parties plus serrées... Vous pouvez les tester en solo (Yom Kippour se prêtant fort bien à cet exercice) avant de les proposer à votre adversaire habituel... Un peu de piment ne fera guère de mal à vos parties qui sans cela risqueraient de se solder par des résultats terriblement identiques...

Omar Jeddaoui

scenario

A.S.L

UNE BELLE PAGAILLE.





Arnhem, 18 septembre 1944. Malgré la présence inattendue de deux divisions panzer des SS, les paras du colonel Frost ont réussi à s'emparer du pont d'Arnhem. Les allemands, surpris par l'attaque, rassemblent des unités en toute hâte pour contre-attaquer et reprendre le pont. Mais les anglais ont transformé les rues d'Arnhem en autant de pièges mortels et une de ces compagnies de fortune allemande ne va pas tarder à l'apprendre à ses dépens.

CONDITIONS DE VICTOIRE

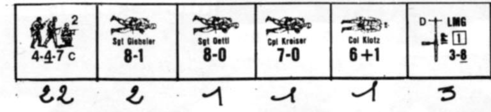
Les allemands gagnent dès qu'ils contrôlent les bâtiments 20 D7 et 20 H3. Tout autre résultat est une victoire anglaise.

20 ↑N

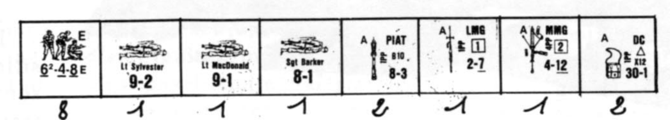
1	2	3	4	5	6	7	FIN

Balance : - Anglais : ajouter un squad 6-4-8
- Allemands : ils se placent en second
les anglais jouent en premier.

Garnison d'Arnhem : réservistes et convalescents (ELR = 3) se placent en premier entre les rangées J et F incluses sur des hexagones de coordonnées supérieures ou égales à 8 (SAN = 2), chaque hexagone devant contenir au moins un squad.



Eléments du 2° bataillon para : se placent en second n'importe où sur la carte 20, sur des hexagones de terrain de camouflage (concealment terrain) sauf sur les hexagones occupés par les allemands (SAN = 5).



REGLES SPECIALES

1) EC modérées sans vent
2) Seules les rangées A-P sont jouables
3) Les anglais doivent lancer un dé à chacune de leurs phases de ralliement. S'ils obtiennent un chiffre strictement inférieur au numéro du tour, ils sont à court de munitions (ammunition shortage) jusqu'à la fin de la partie.

Omar Jeddaoui

HISTORIQUE

Alors qu'elle se dirigeait vers le pont, la compagnie de fortune allemande (composée d'un mélange de soldats rassemblés et armés en hâte) se trouva soudain en plein dans les lignes anglaises. Les paras la soumirent à un tir nourri qui l'empêcha d'avancer plus loin. Finalement, les allemands se retirèrent, non sans avoir perdu une bonne moitié de leurs effectifs.

CONCOURS TEMPS LIBRE - BERLIN XVIII

Gagnez 10 XVIII BERLIN, seconde édition, dédicacés et numérotés, le jeu de rôle policier dans un monde meurtri édité par SIROZ PROD. et 10 abonnements de 6 mois à GRAAL.

Comment ? En trouvant les bonnes réponses aux cinq questions posées par la charmante jeune fille. Puis en renvoyant votre bulletin de participation à TEMPS LIBRE ou en le déposant à la boutique, au 22 rue de Sévigné, 75004 Paris (métro Saint Paul le Marais), avant le 15 janvier 1990.



Question No 1
Quel est le titre original du livre de P.K. Dick dont fut tiré le film "Blade Runner" ?

Question No 2
Qui tient le rôle principal dans "Soleil Vert" ?

Question No 3
Qui a réalisé "New York 1997" ?

Question No 4
Quel est le titre original de la série "Capitaine Furillo" ?

Question No 5
Quelle est la date de construction du mur de Berlin

BULLETIN DE PARTICIPATION

Réponse No 1 :

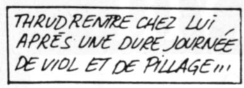
Réponse No 2 : NOM .... Prénom ....

Réponse No 3 : No.............. Rue ....

Réponse No 4 : Code postal.................. Ville ....

Réponse No 5 :

THRUD LE BARBARE





























et





présentent

Les Joutes du Téméraire

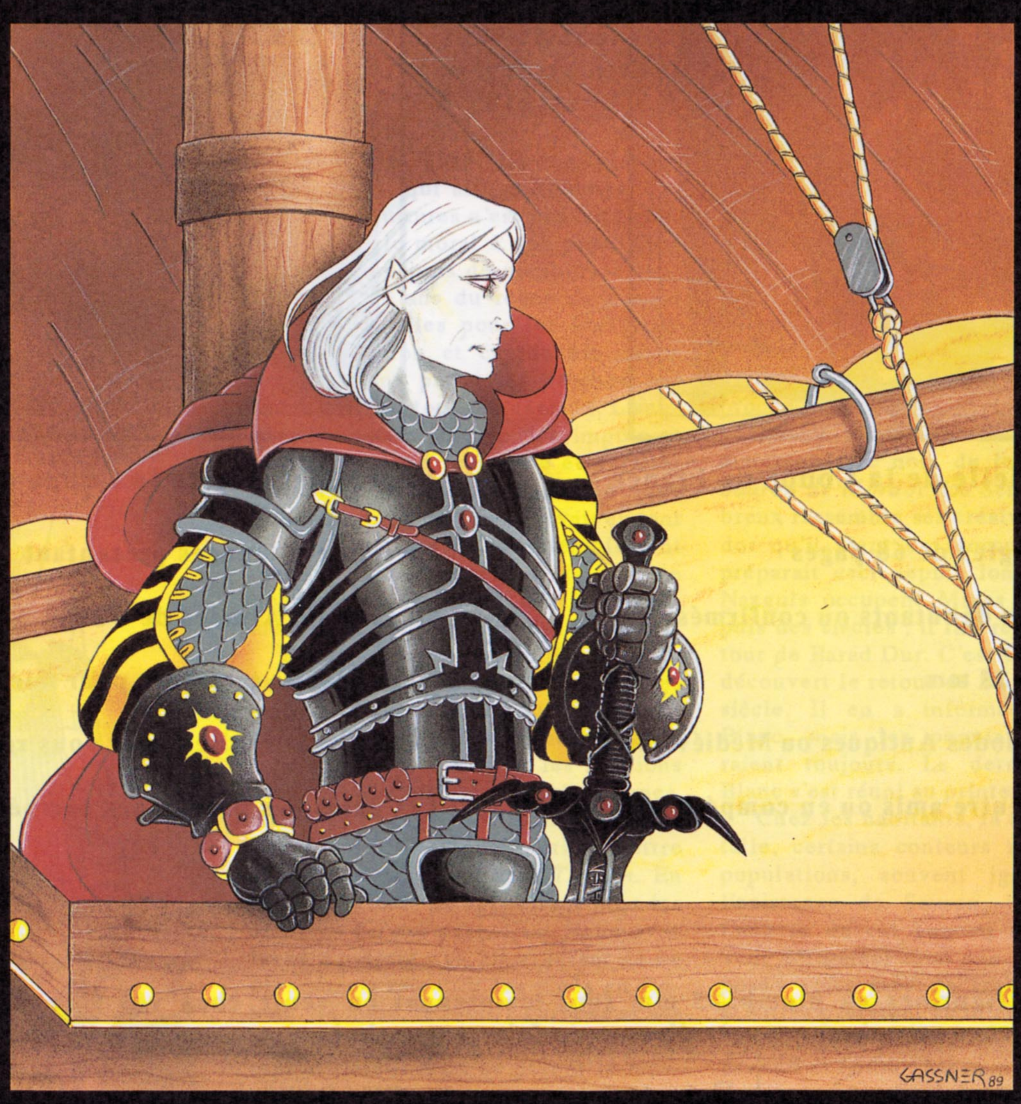
Convention de Jeux de Simulation : 25-26 novembre, Palais des Congrès de Nancy







Avec le soutien de la Ville de Nancy et du Conseil Général de Meurthe et Moselle



Inscriptions et renseignements :

Cercle des Elèves de l'ESSTIN Parc Robert BENTZ 54500 VANDOEUVRE (Tél. 83.50.33.12) et magasins EXCALIBUR

IGD NANCY 83.28.60.28



Caisse d'Epargne Ecureuil de Nancy

ESSTIN : Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy.

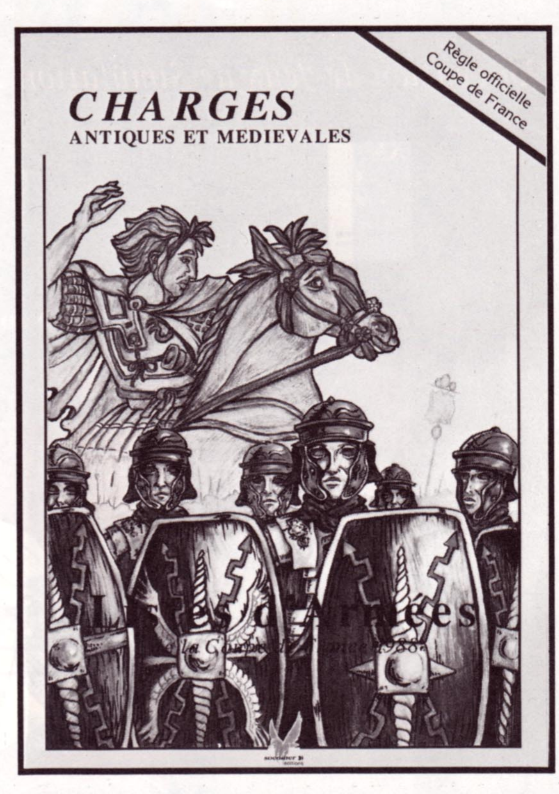
CHARGES
Antiques et Médiévales ...

votre jeu-cadeau pour les fêtes.



Règle officielle de la Coupe de France

- . Livret de règles de 68 pages
- . Pour joueurs débutants ou confirmés
- . En 15 ou en 25 mm
- . Dans les périodes Antiques ou Médiévales
- . Pour jouer entre amis ou en compétition



Listes d'Armées de la Coupe de France 88

- . Livret de 108 pages présentant :
- . 80 Listes d'Armées de - 3000 à 1573
- . Des conseils tactiques pour mieux les jouer
- . Des adresses utiles pour vous renseigner
- . Les dates des prochaines compétitions

DU NOUVEAU DANS LA GAMME !

Des armées de figurines en plomb 25 mm sont maintenant en vente chez vos revendeurs habituels. N'hésitez pas à vous renseigner auprès d'eux pour faire votre choix.

- . Gaulois
- . Romains impériaux
- . Croisés XIIIe siècle
- . Arabes XIIIe siècle
- . Suisses XIVe siècle
- . Perses Sassanides
- . Indiens Maurya ...

☐ Je désire commander CHARGES Antiques et Médiévales au prix de 100 francs + 10 francs de frais d'envoi

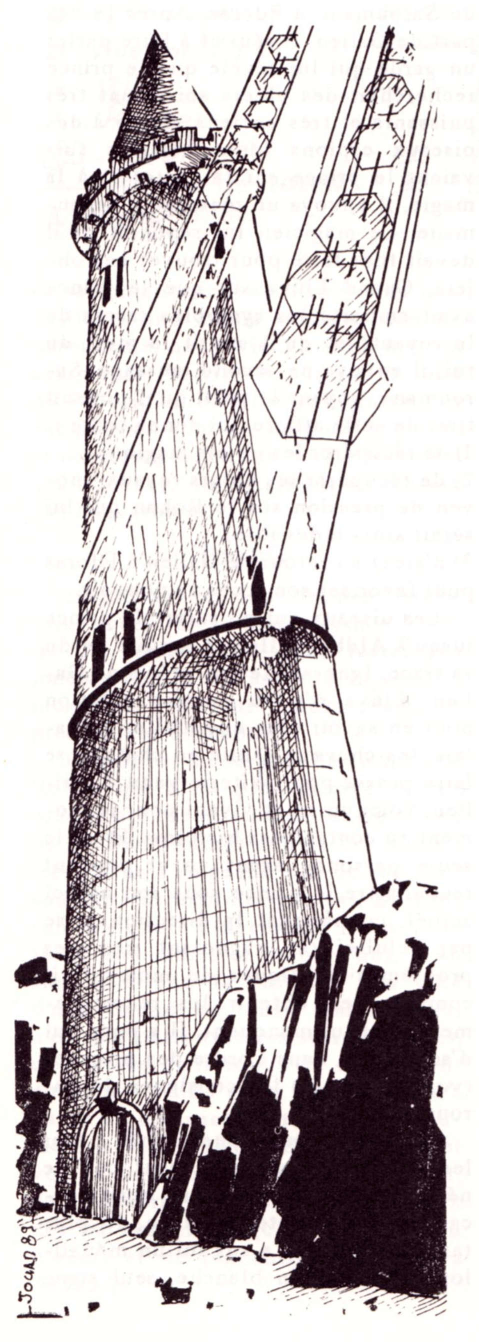
☐ Je désire commander CHARGES Listes d'Armées au prix de 79 francs + 10 francs de frais d'envoi

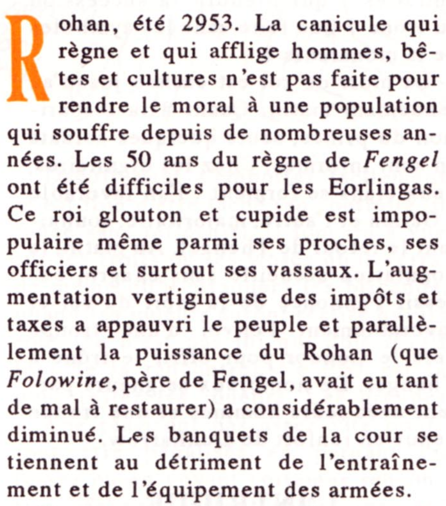
Ci-joint mon règlement à l'ordre de SOCOMER, 35 rue Simart 75018 Paris ainsi que mes coordonnées postales.

SUCCESSION-TOURMENTEE en ROHAN



Ce scénario, joué en tournoi à Senlis, est conçu pour quatre à cinq personnages de niveau 3 à 5. La consultation du module d'ICE "Riders of Rohan" n'est pas inutile.





Rohan, été 2953. La canicule qui règne et qui afflige hommes, bêtes et cultures n'est pas faite pour rendre le moral à une population qui souffre depuis de nombreuses années. Les 50 ans du règne de *Fengel* ont été difficiles pour les Eorlingas. Ce roi glouton et cupide est impopulaire même parmi ses proches, ses officiers et surtout ses vassaux. L'augmentation vertigineuse des impôts et taxes a appauvri le peuple et parallèlement la puissance du Rohan (que *Folowine*, père de Fengel, avait eu tant de mal à restaurer) a considérablement diminué. Les banquets de la cour se tiennent au détriment de l'entraînement et de l'équipement des armées.

Fengel se croit tranquille, ceux du pays de Dun ayant été chassés des marches de l'ouest, la trouée de Rohan étant gardée depuis deux siècles par le sage *Saroumane*. A l'est, les relations avec le Gondor sont plutôt bonnes, même si *Thengel*, troisième enfant et seul fils de Fengel, est parti se mettre au service de l'intendant *Turgon*. En effet le prince, ne supportant plus les errances de son père, s'est fâché avec lui et a préféré s'en aller, jurant de ne plus jamais remettre les pieds en Rohan. Sa mère, la reine *Ludivyne* et ses soeurs (*Holdwyn* et *Bathiide*) en furent attristées mais ne purent le retenir.

RUMEURS DE GUERRE

Le peuple est en proie à d'autres soucis. Il commencait à s'accoutumer à la pauvreté mais des nouvelles inquiétantes lui parviennent depuis quelque temps. Voici une dizaine d'années, des rumeurs colportées par des voyageurs ont fait état d'une gigantesque bataille s'étant déroulée loin au nord en Rhovanion, où sont nés les ancêtres du peuple d'Eorl. Une immense armée orque aurait été vaincue (il s'agit de la bataille des cinq armées).

Mais surtout, depuis deux ans, tous vivent avec la certitude d'une guerre proche. Et cette perspective ne réjouit pas leurs coeurs car ils connaissent maintenant le nom de leur ennemi : *Sauron de Mordor*. Le Seigneur Ténébreux rassemble ses créatures au Mordor qu'il vient de réoccuper (Sauron préparait ceci depuis longtemps. Les Nazguls occupent Minas Morgul depuis des siècles ; il fait reconstruire la tour de Barad Dur. C'est Gandalf qui a découvert le retour de Sauron voici un siècle. Il en a informé le Conseil Blanc, mais les populations l'ignoraient toujours. Le dernier Conseil Blanc s'est réuni au printemps 2953.

Chez les habitants, la terreur s'installe, certains conteurs révèlent aux populations, souvent ignorantes de l'existence de Sauron, la nature et l'oeuvre de cet ennemi (contes souvent déformés) ainsi que sa mort supposée voici près de trois mille ans. D'autres préfèrent chanter les exploits des héros du passé : *Gil-Galad* l'elfe, *Elendil* et *Isilaur*, les numénoréens qui ont vaincu Sauron.

Juillet. Faut-il voir un artifice du Seigneur Ténébreux dans cette sécheresse persistante ? Toujours est-il qu'elle éprouve durement les organismes. Turgon, l'intendant du Gondor, est décédé à Minas Tirith le 6 juillet. *Echtelion II*, son fils, semble capable de lui succéder dignement.

LE ROI SE MEURT

Dans son palais doré (le Meduseld) au sommet d'Edoras, Fengel se meurt également. Il est âgé de 83 ans (sa femme 80). Les hauts dignitaires du royaume s'inquiètent quand... le soir du 25 juillet, *Galien*, fils de Holdwyn, héritier potentiel du trône, profite de la maladie de son grand-père, du désordre de la cour et du relâchement dans la surveillance du palais pour s'emparer de l'épée (mithril +25, garde en or, argent et acier), du bouclier (rond, BD +20), et du casque du roi (intégral couvre nuque et épaule, +15). Il s'enfuit immédiatement avec un jeune écuyer, sur la grande route de l'ouest, en direction du Gondor. Au palais, personne ne remarque quoique ce soit jusqu'au lendemain matin. Pourtant à l'extérieur, le départ ne passe pas inaperçu d'une silhouette cachée dans l'ombre.

Fils de Holdwyn et d'un seigneur de Losburg (qui n'est pas du plus pur sang rohir), Galien est âgé de 19 ans. Après Thengel il est donc second dans l'ordre de succession. Bien qu'il manque de subtilité et de capacités à gouverner, nombreuses sont les personnes qui souhaitent le voir accéder au trône: sa mère, ses proches, quelques seigneurs qui voient en lui une personne influençable qui défendra leurs intérêts.

UN TROISIEME LARRON

Il y a aussi Saroumane. A force d'étudier les stratagèmes de Sauron, le magicien blanc s'est tourné vers le mal (ce que Gandalf a perçu lors du dernier Conseil Blanc). Il entreprend de fortifier Isengard et verrait d'un très bon oeil le couronnement d'un roi faible. Ses espions (dont bien sûr celui d'Eldoras) lui envoient des nouvelles chaque jour (en partie grâce aux oiseaux dressés involontairement par *Radagast*).

Le principal obstacle à ses projets est Galien lui-même. Caractériel et impulsif, il s'est mis en tête de sauver les hommes de la menace du Seigneur Ténébreux. Pour parvenir à ses fins, le jeune prince a longuement étudié. S'intéressant au passé de la région, Galien découvrit que le peuple d'Hafeth (ami des Druedains, que les Rohirim appellent Rogin) avait séjourné dans les Montagnes Blanches. Il finit par être convaincu que les tombes d'*Halifad* et d'*Haldar* (père et frère d'Haleth, tués par les orques) se trouvaient dans les Montagnes Blanches, et qu'elles cachaient des objets dont la puissance sauverait le Rohan. Quelques-uns de ses proches, informés, ne le crurent pas mais il poursuivit ses recherches et apprit l'existence d'une tour dont les fondations, très anciennes, semblaient détenir l'ultime renseignement.

Se moquant des conséquences de son geste, il part sans prévenir quiconque, informant seulement sa soeur qu'il recherche une tour. Seul *Leif*, son jeune écuyer de 17 ans, l'accompagne. Le lendemain matin, le capitaine de la garde découvrant le vol envoya aussitôt trois compagnies de 120 cavaliers fouiller le Rohan. L'après-midi, la cour en émoi réalisa que le voleur était le prince. On envoya deux compagnies supplémentaires vers les Montagnes Blanches.

La nouvelle n'arrange guère l'état du roi Fengel qui meurt pendant la nuit. La panique s'empare de la cour. La soeur de Galien ayant révélée qu'il recherche une tour, on envoit les cinq dernières compagnies disponibles à la poursuite du prince, conservant un nombre réduit de cavaliers à Edoras. Les discussions s'engagent entre dignitaires : qui prendra la succession au trône ? Que faire sans les symboles de la monarchie ?

La mort du roi est cachée jusqu'au lendemain matin. Quant à la disparition du prince, seuls quelques soldats en sont informés. Chez les dignitaires, deux clans se forment : l'un favorable à Galien et l'autre, majoritaire, souhaitant le retour de Thengel. Au matin, la population accueille sans chagrin excessif l'annonce de la mort du roi et favorablement l'envoi d'une troupe vers le Gondor pour offrir le trône à Thengel. De nombreux seigneurs partent avec leurs hommes et une troupe venue en renfort du Dunharrow.

L'INTRIGUE

Le lendemain, aucune nouvelle n'est encore parvenue à Edoras, quand un homme se présente au Meduseld, déclarant avoir vu le prince sur la route de Gondor le 26 juillet au soir, avant qu'il n'entre dans *Aldburg*. Grâce à ce renseignement, l'espoir renaît dans le camp d'Holdwyn qui en profite pour monter l'expédition de la dernière chance. Le retour de Galien et des symboles de l'autorité royale avant l'arrivée de Thengel devrait leur permettre de s'imposer.

L'inconnu, pouvant reconnaitre Galien, est embauché. *Dagulf*, un sergent vétéran, est chargé de diriger l'équipe. Vu la pénurie d'hommes de troupes actuellement (les compagnies sillonnent le Rohan à la recherche d'un voleur), Holdwyn, recherchant des gens compétents, tombe naturellement sur les PJ. Il serait bon, pour pimenter un peu le déroulement de la partie, qu'un ou deux personnages aient une préférence pour Thengel et cherchent, par exemple, à ramener les atours royaux pour que le fils aîné de Fengel puisse s'en revêtir. D'autres, ayant une préférence pour le prince fou, chercheraient à ramener Galien pour le faire couronner (un capitaine à la solde d'Holdwyn pourrait très bien s'assurer de la fidélité d'un personnage au profil de mercenaire grâce à quelques biens matériels et un fidèle de Thengel pourrait fort bien tenter la même approche...).

LES PNJ

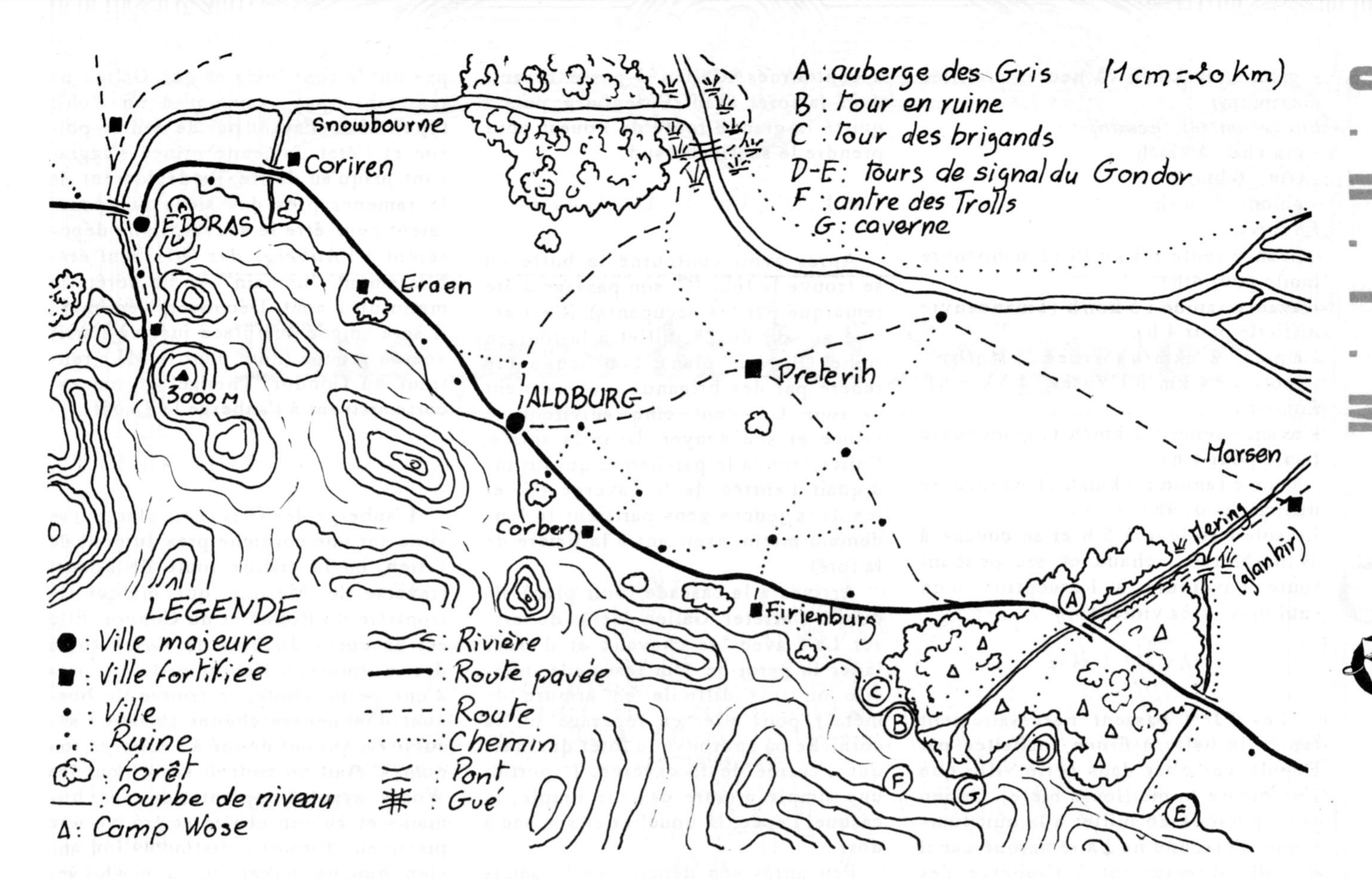
Witeric

L'inconnu s'appelle *Witeric* (son vrai nom est *Liuva*). C'est celui qui espionnait le palais et qui a vu le prince s'enfuir la nuit du vol. Il est l'agent de Saroumane à Edoras. Après le départ de Galien, il réussit à faire parler un garde qui lui révèle que le prince recherchait des objets soi-disant très puissants et très anciens. Grâce à des oiseaux espions (dont certains suivaient le prince sur la route) et à la magie, il envoya un message à Saroumane. Le magicien lui répondit qu'il devait tout faire pour trouver ces objets. Quand Liuva sut que le prince avait emporté les symboles sacrés de la royauté et qu'il apprit la mort du roi, il envoya un second message. Saroumane, voyant le parti qu'il pouvait tirer de cette affaire, lui donna ordre :

1) de récupérer les objets magiques.
2) de récupérer les atours royaux (moyen de pression sur le Rohan qui lui serait alors redevable).
3) d'aider au retour de Galien à Edoras pour favoriser son accès au pouvoir.

Les oiseaux ont pu suivre le prince jusqu'à Aldburg. Ils ont ensuite perdu sa trace. Ignorant le but précis de Galien, Liuva n'a vu comme solution pour en savoir plus que d'aller au palais, les cheveux teints en châtain, se faire passer pour Witeric venu d'Ithilien, voici un an et vivant pour le moment en contant des histoires. Etant la seule personne ayant vu et pouvant reconnaître le prince sous son aspect actuel, connaissant la direction prise par celui-ci (et n'ignorant rien des problèmes politiques du moment) il compte bien obtenir les renseignements qui lui manquent. Il a pour but d'accomplir, dans l'ordre des priorités (voir plus haut) les consignes de Saroumane.

Witeric n'a pas grand intérêt à tuer les autres personnages (sauf cas de nécéssité absolue ou si une bonne occasion se présente, mais ce, le plus tard possible). Il a sur lui un médaillon avec la main blanche, seul signe



de reconnaissance, du matériel de maquillage, une dague runique, don de Saroumane, qui revient sur un mot de commande (Pelris). Plutôt que de faire de Wituric un PNJ (trop) important et encombrant tout au long de la partie, le mieux est de le donner à interpréter à un joueur, en détaillant au besoin son background.

Dagulf

Dagulf est ici pour animer l'aventure, accélérer la connaissance entre les PJ, mais aussi pour tester les joueurs face à une autorité supérieure incapable ; il leur faudra réagir et prendre des décisions.

Dagulf est un sergent de l'armée de Rohan qui n'est plus motivé. Il n'a plus rempli de missions (chasse à l'orc ou au Dunlending) depuis des années (ce qui ne l'empêche pas de raconter souvent ses exploits passés). De plus son manque d'avancement n'a pas arrangé son moral et aujourd'hui, à 46 ans, il attend la "retraite" au côté d'une bonne bouteille d'alcool. S'il n'est pas parti avec les autres troupes, c'est parce qu'il était ivre au moment du départ (voilà aussi pourquoi il n'a guère eu d'avancement). Il ne se soucie donc que très peu de la mission et voit là une bonne occasion de sortir, de se divertir, de boire, de jouer aux dés ou aux cartes (c'est un très bon joueur) et de rencontrer des amis à Aldburg.

Dagulf peut s'emporter facilement et est loin d'être lâche (au contraire, il fonce sans réfléchir). Il foncera à vue sur les trolls ou les woses qu'il verra, de même qu'il attaquera les brigands, quand les joueurs auront réalisé qui ils sont (ce n'est pas lui qui doit réagir lors de la rencontre). Ce PNJ est là pour tester les joueurs. Les groupes qui ne réagiront pas assez vite pourront être pénalisés en perdant du temps ou en voyant certaines rencontres gâchées (surtout celles avec les woses, ce qui pourrait rendre la négociation impossible ou provoquer une attaque sur le groupe). Une fois son travail de perturbateur accompli, ce PNJ devient beaucoup moins intéressant. Vous pouvez donc vous en débarrasser après l'arrivée à l'Auberge des Gris. Il peut tomber sous les coups des Woses ou des Trolls. Il ne doit plus être en vie à l'entrée des souterrains.

LE DEPART

Après avoir été contactés dans la matinée, les PJ sont réunis à 11 heures dans un bâtiment adjacent au palais. Un capitaine leur explique la mission (dont de nombreux éléments sont supposés inconnus des personnages), après avoir résumé la situation. Les PJ doivent : ramener le prince et surtout les symboles de la royauté. Le prince recherchait une tour dans les Montagnes Blanches, où il espérait trouver on ne sait quel objet (en fait, tous les personnages savent vaguement de quoi il s'agit). Il a été vu à cheval pour la dernière fois le 26 Juillet au soir, aux portes d'Aldburg (2° ville du royaume) par Witeric, qui saura le reconnaître, en compagnie d'un écuyer (Leif). S'ils réussissent, ils auront au moins 100 PO chacun.

Une heure est laissée aux PJ pour leurs préparatifs et leurs derniers achats (sauf des herbes). Ils prennent un repas et quittent Edoras vers 13 heures. L'allure de départ est rapide et Dagulf explique qu'ils passeront la nuit à *Cor Iren*. A la 1° ville, à mi-chemin, il propose une halte pour faire souffler les chevaux et il offre une tournée aux personnages. C'est l'occasion de mieux faire connaissance après la brève présentation extérieure du début.

Le soir le groupe est à Cor Iren, à l'*Auberge du Pont*, désignée par Dagulf. Il entame bientôt une partie de carte (à laquelle les PJ peuvent participer). Comme il a une chance étonnante, il est bientôt accusé de tricherie par un client et une bagarre éclate (vers 20h). C'est une bonne occasion de renforcer les liens d'amitié...

Le déplacement à cheval du groupe peut se faire à des rythmes différents :
Sur la grande route pavée :
- marche : 6 km/h
- trot : 8 km/h

- galop : 10 km/h (4 heures d'affilée maximum)
Sur les autres chemins :
- marche : 5 km/h
- trot : 6 km/h
- galop : 7 km/h
En forêt :
- avance lente : 3 km/h (1 manoeuvre facile pour 4 h)
- avance rapide : 5 km/h (1 manoeuvre difficile pour 4 h)
- à pied : 2.5 km/h (Woses : 3 km/h)
- footing : 4 km/h (Woses : 4.5 km/h)
En pente :
- avance lente : 2 km/h (1 manoeuvre facile pour 4 h)
- avance rapide : 3 km/h (1 manoeuvre difficile pour 4h)

Le soleil se lève à 5 h et se couche à 19 h. Méteo : chaud et sec pendant toute l'aventure à l'exception d'un seul orage très violent.

ALDBURG

Les PJ y passent nécéssairement (après la halte à *Eraen* souhaitée par Dagulf, car c'est dans cette ville que l'on brasse la meilleure bière). Galien y est passé le 26 juillet à la nuit tombante. Personne ne l'a remarqué car il est allé directement à l'auberge des charpentiers, modeste maison dans un quartier peu animé. Deux personnes se souviennent de Galien et Kael : la servante étonnée de voir deux jeunes hommes commander leur repas dans leur chambre et le valet d'écurie qui a remarqué la beauté des chevaux (aucun Mearas comme celui du prince n'était jusqu'alors venu dans l'auberge). Galien a acheté son silence 2 PO. Il y a donc peu de chances qu'il parle. La servante pourra parler : elle pense que les deux hommes sont partis par la porte du Gondor. Les PJ n'obtiendront pas d'autres informations, même à la forteresse où Waldéric, le gouverneur, est parti avec quelques hommes vers Minas Tirith.

Dagulf va réserver trois chambres pour le groupe à l'Auberge de la Fontaine (connue des PJ pour l'animation qui y règne) où il retrouve son amie Berta la Rousse. Il invite ensuite les PJ à faire la tournée des tavernes d'où il revient bien éméché. Chaude ambiance : musique, danses, boissons, jolies filles ; la foire dure jusqu'à 4 heures du matin, empêchant les PJ de dormir, à moins qu'ils ne réagissent. Sinon le réveil du lendemain est difficile : vers 10h pour les moins éméchés, midi (et encore) pour Dagulf qui a une sérieuse gueule de bois... Il n'est pas question d'adopter une autre allure que la marche.

Dans les villages sur la route, personne n'a vu le prince, car celui-ci les a contournés. Galien a passé la nuit dans la forêt avant Firienburg, puis a quitté la grande route de l'ouest pour prendre le sentier au sud.

LE PARCOURS DE GALIEN

Après avoir contourné la butte où se trouve la tour (C, son passage a été remarqué par les occupants), il est arrivé au soir du 28 juillet à la tour en ruine (B, voir plan). Son feu a été repéré par des brigands (qui habitent la tour C), dont cinq suivirent le prince et son écuyer. Dans la soirée, Galien trouva le parchemin qui lui indiquait l'entrée de la caverne (G) et les deux jeunes gens partirent le lendemain matin, avançant à la lisière de la forêt.

Arrivés à la cascade (voir plan), ils durent s'arrêter. Galien décida de laisser Leif avec les chevaux et d'escalader la paroi de 15m (escalade difficile ou très difficile en armure de métal), pour aller en repérage sur la corniche où se trouve la forêt qui masque l'entrée de la caverne. Il portait une simple armure de cuir souple, le casque, l'épée, le bouclier et son sac à dos.

Peu après son départ, les brigands arrivèrent, tuèrent Leif dont ils jetèrent le corps lesté de pierres dans le bassin de la cascade (une personne proche de la cascade, pourra le voir grace à une perception moyenne). Ils emportèrent les chevaux, l'équipement, la cotte de mailles de Galien, ne préférant pas attendre celui-ci car tout leur indiquait qu'il s'agissait d'une personne importante.

Pendant ce temps Galien, ayant réussi à pénétrer dans la forêt, s'était fait piéger dans la fosse d'une Araignée Reine. Bien qu'ayant été mordu, il réussit à tuer le monstre. Face à l'arrivée d'un autre arachnide, il remonta précipitamment en abandonnant son bouclier. Il continua cependant, atteignant l'entrée de la caverne. A l'intérieur, il tomba dans une autre fosse, masquée par d'innombrables toiles d'araignées. Mordu par une petite araignée venimeuse, il sortit de la fosse en y oubliant son sac à dos.

Dans la salle suivante, affaibli par le venin des petites araignées, attaqué par une nuée de chauve-souris vampires, il préféra utiliser ses dernières forces pour s'enfuir, lâchant l'épée de mithril pour courir plus vite. A bout de forces, il parvint au pied de la cascade où il sombra dans le coma sous l'effet du poison.

Au matin du 30, des Woses qui avaient entendu les chevaux hennir la veille, le trouvèrent et le ramenèrent dans l'un de leurs camps (n'oublions pas qu'ils sont bons et que Galien ne ressemble pas vraiment à un Rohir type). Mais n'ayant pas de contre-poison et l'état du jeune prince s'aggravant jusqu'au délire, ils décidèrent de le ramener près des siens qui pourraient peut-être le sauver. Ils le déposèrent à l'*Auberge des Gris*, seul établissement "humain" de la forêt, le matin du 2 août. Découvert vers midi, il sera soigné sur place jusqu'à l'arrivée du groupe (note pour le MJ : rentrant du Gondor, Thengel et son escorte arrivent à l'auberge le 8 août).

L'AUBERGE DES GRIS

L'auberge des Gris (voir plan, A) se situe sur une corniche près du pont de Firien, où la grande route de l'ouest traverse le Mering, qui marque la frontière du Rohan et du Gondor. Elle est au coeur du bois de *Firien* (bois des murmures). Non loin de là, près d'une petite chute, se trouve un bosquet d'immenses chênes grisâtres séculaires, qui ont donné à l'auberge son nom. C'était un endroit sacré pour les Woses avant l'implantation des humains et en son centre se trouve une pierre aux formes indistinctes (un ancien homme pukel qui a perdu ses pouvoirs en même temps que sa forme). C'est dans le bosquet que les Woses ont déposé Galien, dans une litière de branches de feuilles et d'herbes. Avec les peintures (décoctions de plantes, argile) qu'il a sur le corps, tout laisse à penser qu'il a été recueilli par les Woses. Il n'y a rien à trouver dans le bosquet.

L'auberge est superbe et son intérieur luxueux en fait l'une des meilleures du Rohan. Galien a été installé dans une chambre de serviteur où on lui apporte régulièrement soupes chaudes et bandages, ce qui pourra intriguer les PJ... Ils peuvent également entendre des discussions sur l'état grave d'un malade qui est soigné ici, à l'auberge. S'ils ne remarquent rien, ils ne pourront pas obtenir d'autres renseignements car Galien et Leif n'ont jamais été vus à l'auberge auparavant et personne n'a fait la relation entre le malade et le jeune prince.

Prix (élevés) de l'auberge :Ecurie : 1 pc, Chambre : 5 pc / personne, Suite: 3 pb / personne, consommations et repas multipliés par 3. Le propriétaire a pour nom Léofric, sa femme Aris, sa fille Léosine et son fils Léorl.

TOUR EN RUINE

Les fondations de la tour datent du 1° âge. Galien y a passé une nuit, allumant un feu ; une perception difficile montre que l'accès à la cheminée

Plus pres de toi Seigneur



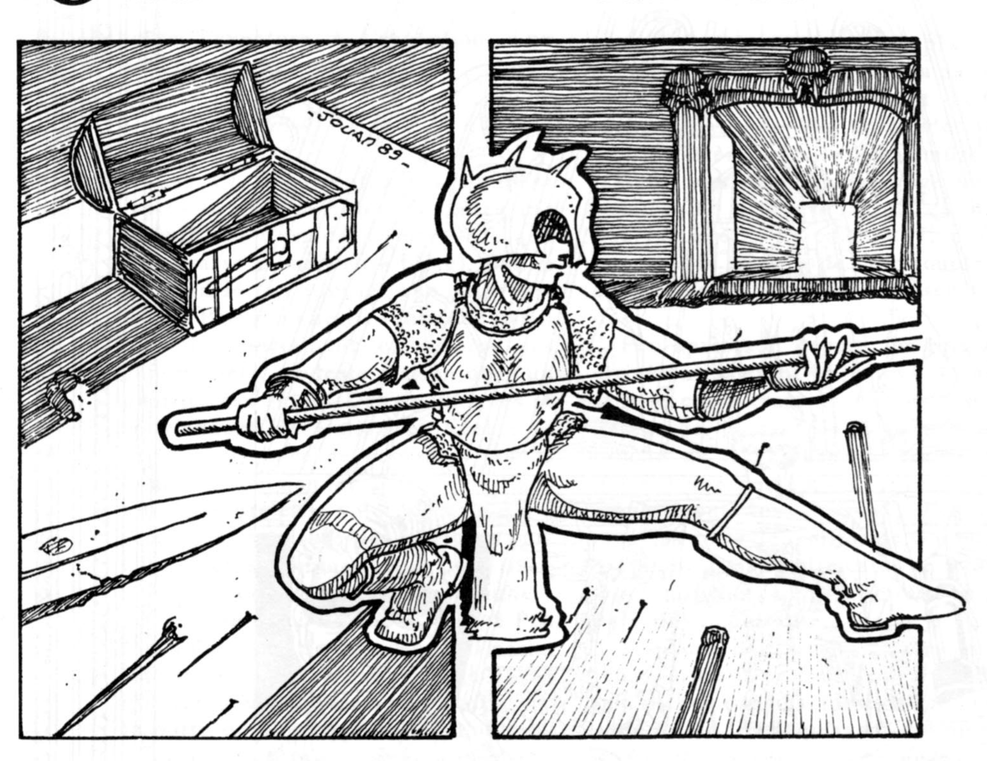
CROC

a été dégagé. Une perception très difficile permet de repérer une pierre à la base de la cheminée qui pivote. Si on appuie dessus, un étroit passage donne en (c'était une cachette en cas d'attaque). Il faut se contorsionner pour y entrer (difficulté moyenne à très dure suivant l'armure).

Un petit escalier descend dans une pièce où se trouvent des débris de bois. Il y a là un petit coffre vide dont le couvercle est fermé mais la serrure ouverte. Il contenait le parchemin pris par Galien. Une perception moyenne permet de découvrir la cache (vide) où se dissimulait le coffret. Il n'y a rien d'autre dans la tour. L'escalier mène à un étage où il dangereux de s'aventurer...

fort d'être intrigués de voir de si belle montures en compagnie de si quelconques gens. Si les brigands remarquent des uniformes à l'avant du groupe, ils tournent bride.

Combats, tortures et autres divertissements sont possibles. Après la rencontre, si Dagulf n'a pas massacré tous les brigands, les PJ peuvent les interroger et / ou se diriger vers la tour où se trouve le reste de la bande. Ceux qui tentent de monter sur le Mearas du prince risquent d'avoir des problèmes. En effet, un tel cheval ne peut être monté que par son maître. Tous les bandits admettent avoir volés les chevaux, mais ils nient avoir vu quelqu'un. Sous la torture, ils avouent le meurtre de Leif.



TOUR DES BRIGANDS

C'est une tour de signal du Rohan abandonnée. Les brigands y sont neuf (six hommes et trois femmes) et ont aménagé celle-ci de façon assez confortable (sauf le rez-de-chaussée qui sert d'écurie) grâce aux fruits de leurs rapines : ils exerçaient déjà en Gondor pour la plupart avant de devoir s'exiler parce que trop connus. Il y a de riches tentures aux murs, un mobilier assez luxueux, 28 PO et 3 pierres précieuses dans un coffret sous un lit.

Les bandits constituent la première rencontre du groupe, le jour suivant le départ des PJ de l'Auberge des Gris, ou s'ils vont directement vers la tour par Firienburg. Quoiqu'il en soit, ils croisent les brigands (cinq cavaliers dont une femme) accompagnés par deux chevaux (les chevaux volés qu'ils vont vendre). Les PJ risquent

TOURS DE SIGNAL DU GONDOR

Halifirien et Calenhad sont occupées par des gardes du Gondor (tenue noire ornée de l'arbre blanc). Ils ignorent ce qui se passe dans le bois, mais savent que la troupe du Rohan est partie pour Minas Tirith et ont envoyé des signaux afin d'en prévenir Thengel. Les PJ peuvent éventuellement rencontrer des gardes en patrouille s'ils vont vers l'Est ou plus probablement, à l'Auberge des Gris où ils viennent se divertir. L'histoire d'Halifirien est auréolée de mystère. A l'auberge, les tours C, D et E sont connues. Mais on ignore que la tour C est occupée et l'on dit qu'Halifirien est évitée depuis longtemps pour une raison inconnue. Seuls les militaires y vont à contre-coeur. Halifirien signifie "Mont Sacré" en Rohiric mais tous ignorent pourquoi (sauf l'intendant du Gondor et le roi du Rohan).

Autour de la colline, sommet du bois des murmures, le silence devient oppressant. Ce calme inspire plutôt du respect que de la crainte. Le chemin sinueux est bordé de pierres à chaque bifurcation. La tour n'est pas au sommet de la colline, mais sur le flanc nord. Un escalier de pierre mène au sommet, qui est, comme la colline, verdoyant en toutes saisons. Là, siège un monticule de fleurs blanches (comme sur les tertres des rois du Rohan) et une pierre noire inaltérée où figurent trois runes elfiques.

C'est là qu'Isildur a déposé les restes d'Elendil, dans un coffret qui a été enterré. Ce lieu est sous la protection des Valars, ce qui en fait une aire de paix d'une grande beauté. Seul le roi du Gondor peut s'y rendre et les gardes ont pour consigne de ne pas s'en approcher, ni de laisser quiconque y aller. Ils n'aiment guère cet endroit et espèrent une mutation rapide. Les gens de la région n'osent pas y aller eux non plus.

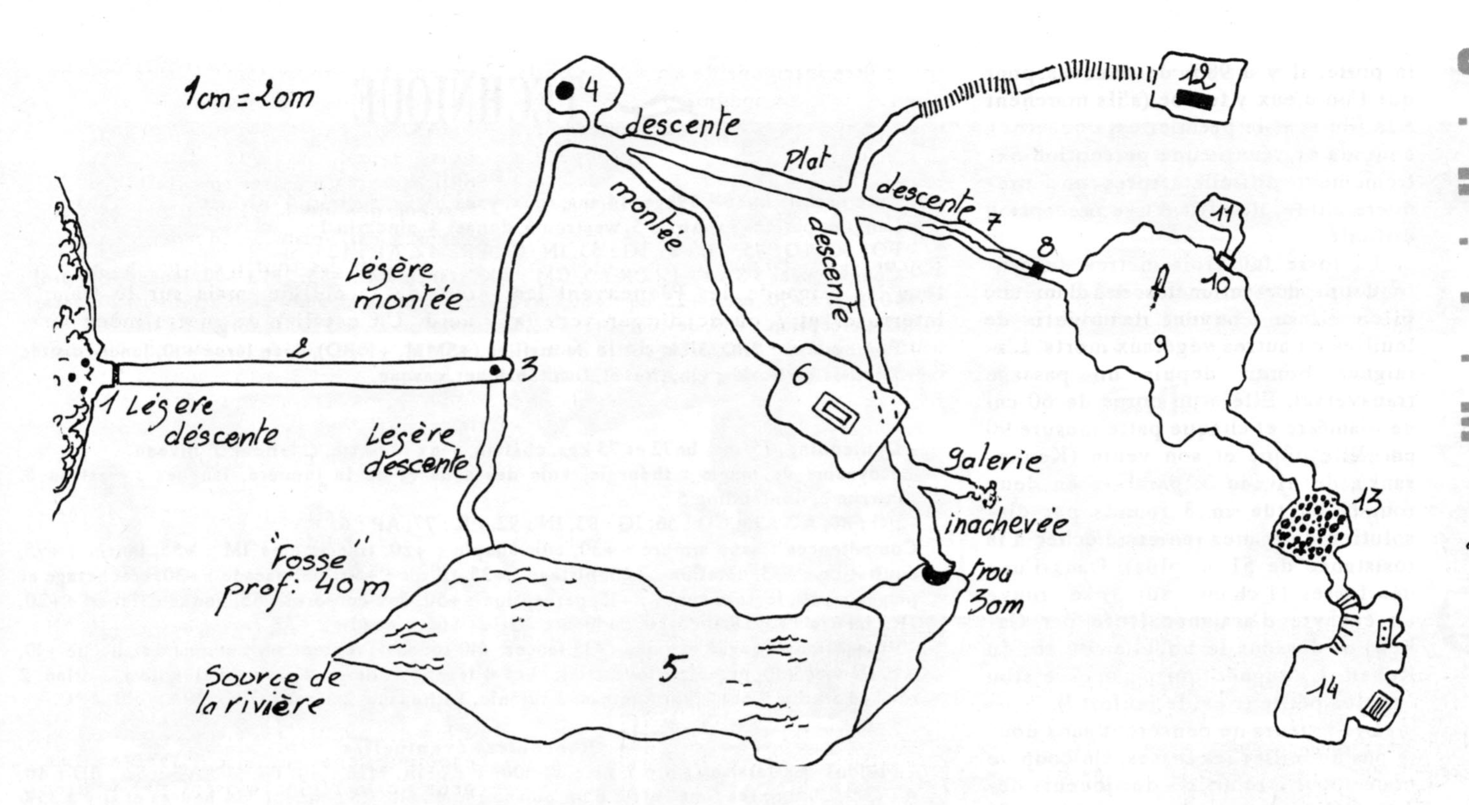
Les gardes, s'ils repèrent des voyageurs, leur ordonnent de partir en leur barrant la route. Ils peuvent même attaquer mais ne poursuivent pas les intrus dans les escaliers. Il n'y a rien à prendre dans le tertre et de toute façon, tout tentative de profanation sera punie par les Valars. (cf : contes et légendes inachevés 3° partie, Cirion & Eorl).

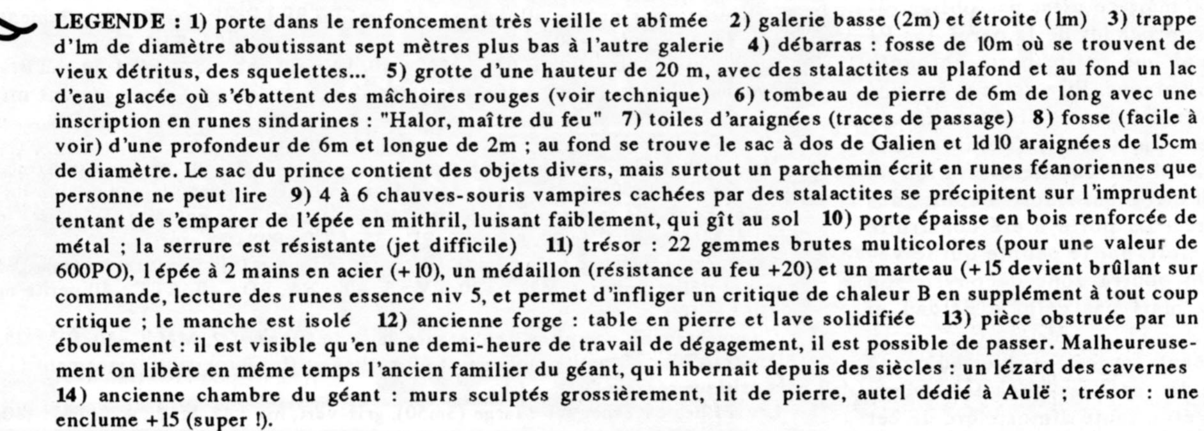
ANTRE DES TROLLS

Il est occupé par trois trolls de pierre, deux adultes et un petit. Ces braves autochtones du terroir tombent sur le groupe dès la 1° nuit près de la cascade ou à l'orée de la forêt. Les adultes se défoulent au corps à corps (précisons qu'ils sont affamés et les aventuriers rares en ce moment). Pendant que les adultes s'occupent des PJ, le petit troll lance des rochers depuis la corniche.

Une fois les présentations terminées, les aventuriers pourront trouver l'antre en pistant (difficilement) ou en poursuivant le petit troll. Si ce dernier est plus rapide, il ferme la porte, faite de troncs d'arbres et tapissée de feuilles. L'entrée est ainsi bien camouflée (perception extrêmement difficile).

A l'intérieur, aménagement classique et révélateur de la sensibilité troll que les aventuriers ont trop souvent tendance à ignorer : salle à manger avec marmite, étagère garde à manger désespérément vide, ossements (ultimes restes de précédents aventuriers), salle de repos avec paillasses (artisanat troll authentique), détritus et enfin le débarras avec les ordures pesti-





LEGENDE : 1) porte dans le renfoncement très vieille et abîmée 2) galerie basse (2m) et étroite (1m) 3) trappe d'1m de diamètre aboutissant sept mètres plus bas à l'autre galerie 4) débarras : fosse de 10m où se trouvent de vieux détritus, des squelettes... 5) grotte d'une hauteur de 20 m, avec des stalactites au plafond et au fond un lac d'eau glacée où s'ébattent des mâchoires rouges (voir technique) 6) tombeau de pierre de 6m de long avec une inscription en runes sindarines : "Halor, maître du feu" 7) toiles d'araignées (traces de passage) 8) fosse (facile à voir) d'une profondeur de 6m et longue de 2m ; au fond se trouve le sac à dos de Galien et 1d10 araignées de 15cm de diamètre. Le sac du prince contient des objets divers, mais surtout un parchemin écrit en runes féanoriennes que personne ne peut lire 9) 4 à 6 chauves-souris vampires cachées par des stalactites se précipitent sur l'imprudent tentant de s'emparer de l'épée en mithril, luisant faiblement, qui gît au sol 10) porte épaisse en bois renforcée de métal ; la serrure est résistante (jet difficile) 11) trésor : 22 gemmes brutes multicolores (pour une valeur de 600PO), 1 épée à 2 mains en acier (+10), un médaillon (résistance au feu +20) et un marteau (+15 devient brûlant sur commande, lecture des runes essence niv 5, et permet d'infliger un critique de chaleur B en supplément à tout coup critique ; le manche est isolé 12) ancienne forge : table en pierre et lave solidifiée 13) pièce obstruée par un éboulement : il est visible qu'en une demi-heure de travail de dégagement, il est possible de passer. Malheureusement on libère en même temps l'ancien familier du géant, qui hibernait depuis des siècles : un lézard des cavernes 14) ancienne chambre du géant : murs sculptés grossièrement, lit de pierre, autel dédié à Aulë ; trésor : une enclume +15 (super !).

lentielles. Parmis les mouches et les rats on peut trouver les objets suivants : bouclier ovale +10 aux armes du Gondor, une épée courte +5, un bouclier rond aux armes du Rohan, deux marteaux de guerre Woses, le casque du roi que les Woses ont ôté à Galien et que les trolls ont découvert près de la cascade (ils l'utilisent comme bol). Près des couches se trouvent une jarre remplie d'un alcool de myrtille délicieux et deux crânes d'ancêtres troll avec dans chaque orbite une pierre brillante (verroterie).

LES WOSES

La rencontre avec les Woses peut se produire n'importe où et n'importe quand mais ce sont les PJ qui doivent la rechercher. Si les négotiations tournent bien, les hommes des bois conduisent les PJ à la cascade ou sinon leur indiquent "là où tombe l'eau de la montagne".

La difficulté et la réussite des négociations dépend de deux facteurs déterminants : l'attitude de Dagulf (qui chargera les woses) et la présence ou non de rohirrims. Tous les Woses ne parlent pas le westron (28%) et celui-ci est parlé au rang 2. Certains parlent le Dunael au rang 2 (10%). Si les PJ sont hostiles, après un cri de menace, ils sont attaqués, d'abord à la sarbacane (table des projectiles, portée identique à la dague) contre plaque -28, maille -15, cuir -5. Ne peut être paré, dégâts spéciaux :

touché : 1 pt dommage
crit. A : 2 pts
crit. B : 3 pts
crit. C : 4 pts
crit. D : 5 pts
crit. E : 6 pts

Toutes les critiques sont des critiques réduites (T). La légende veut que les woses utilisent du poison (mais ils ne le font que contre les orques). Les joueurs devront faire une sauvegarde, en cas d'échec critique, ils ressentiront un évanouissement (passager). Si les joueurs insistent et progressent près d'un village, ils seront attaqués par des hommes pukel. Dans ce cas, fin quasi-certaine de l'aventure.

LA CAVERNE

Pour y accéder il faut grimper le long de la corniche (qui abrite un nid de frelons) qui surplombe le bassin où on peut distinguer le corps de Leif (escalade difficile). La forêt est un kilomètre plus loin, adossée à la montagne. L'entrée de la caverne est totalement masquée par le bois (mixte : conifères-feuillus) qui est sinistre. Il semble vouloir empêcher la progression. Des mousses et des lambeaux de fils pendent aux branches. C'est pourtant du sol que vient le danger : non loin de la caverne se trouvent les fosses de trois Araignées Reines. En avançant en direction de la paroi rocheuse, si les PJ sont à la hauteur de

la porte, il y a 98% de chances pour que l'un d'eux y tombe (s'ils marchent à la file seul le premier est concerné), à moins de réussir une perception extrêmement difficile. Après une première chute, il suffit d'une perception difficile.

La fosse fait trois mètres de profondeur pour un mètre de diamètre. Elle est faite de toiles recouvertes de feuilles ou autres végétaux morts. L'araignée bondit depuis un passage transversal. Elle a un corps de 60 cm de diamètre et chaque patte mesure 90 cm. Elle pique et son venin (Kennesank), de niveau 3, paralyse en deux rounds ou tue en 3 rounds par dissolution d'organes (en cas d'échec à la résistance de 51 ou plus). Dans l'une des fosses (1 chance sur 3) se trouve un cadavre d'araignée (tuée par Galien) et dessous le bouclier du roi du Rohan. L'araignée qui occupe ce trou est plus petite (c'est le renfort !).

Les joueurs ne penseront sans doute pas à fouiller les fosses. Un coup de pouce peut être utile à des joueurs désemparés, mais ce n'est pas obligatoire. En s'approchant de la paroi, les PJ découvrent une petite porte enfoncée dans la montagne. Elle est très ancienne et en très mauvais état (car forcée récemment par Galien). C'était en fait l'extrémité d'une galerie d'aération de l'antre d'un géant mort depuis des millénaires. La porte a été construite après sa mort, par le peuple qui le vénérait. On pourra donc découvrir son tombeau, mais pas celui d'Haldad ni d'Haldar.

Ce géant forgeait l'acier, d'où la présence de quelques-unes de ses créations. L'étouffante atmosphère de cet endroit peut faire songer à l'antre d'un Balrog. Ne cherchez pas à rassurer les joueurs qui pourraient y penser. La galerie a une hauteur minimum de 5 mètres et une largeur de 4 mètres (sauf indications contraires). Tous les autres renseignements sur cet endroit sont avec le plan.

La fin de la partie est absolument imprévisible. Elle dépendra des actions des joueurs et de la chronologie générale qui peut occasionner d'autres rencontres, comme celle avec Thengel à l'auberge des gris. Certains PJ tenteront peut-être un coup de force, dans un sens ou dans l'autre. L'espion peut chercher à s'enfuir avec les objets vers Isengard, ce qui peut donner lieu à une poursuite... Quoiqu'il arrive, Thengel sera couronné roi et l'on découvrira que Saroumane est devenu un ennemi (ce qui se fera peut-être grâce aux personnages).

Olivier Guillo

TECHNIQUE

Dagulf

- Race : rohir, 1m86 - 89kgs, 44 ans, roux, yeux bleus, guerrier 5° niveau.
- Langues parlées : rohirric 5, westron 5, dunael 4, sindarin 1
- FO : 90, AG : 75, CO : 81, IG : 63, IN : 76, PR : 42, AP : 42
- Compétences : SA : +15, CR : 0, CM : +10, tranch 1M : +85, 2M : +50, lancer +30, proj : +40, hast : +70, esc : +25, eq : +60, nat : +25, pister : +15, emb : +10, fil dis : +20, desar : +15, perception : +30, dev corporel : 83, bonus def : +15, jeu : +40, forger : +40
- Possessions : 2PO, 3PA, cottre de mailles (+5MM, +10BD), épée large +10, lance montée +5, jeu de carte, dés, vin, cheval, fouet, briquet, casque.

Witeric

- Dunlending, 25 ans, 1m72 et 75 kgs, châtain, yeux noisette, éclaireur 5° niveau.
- Royaume de magie : théurgie, voie des sons et de la lumière, langues : westron 5, rohirrim 5, dunlending 5
- FO : 80, AG : 98, CO : 56, IG : 83, IN : 92, PR : 77, AP : 63

Compétences : sans armure : +30, cuir souple : +20, tranchantes 1M : +55, lancer : +75, équitation : +35, natation : +40, pistage : +35, fil dis : +50, embuscade : +30, crochetage et pièges : +40, lecture runes : +15, perception : +50, dev corporel : 65, bonus défensif : +20, JR essence : +5, JR théurgie : +10, acrobatie : +65, comédie : +35,

- Possessions : dague runique (+15 lancer, +10 toucher, revient sur commande), hache +10, arc, flèches +10, passe-partout, filet, cheval léger ; 1 edram, 2 aloe, 1 kelventari, 3 arlan, 2 rewk, 1 arkasu, 1 ebur, 1 arnuminas, 2 suranic, 1 silmaana, 2 ureana, 5PO, 3PA, 6PB, 4PC.

Rencontres éventuelles

- Frelons des falaises : niv 1, nb : 10-100, T : petit, MM : 40, PV : 2, AT : SA, BD : 40, ATT: 0, 20 piqures font l'effet d'un poison : malus de 25 pendant 1d4 heures et il y a 35% de chances pour qu'une allergie se déclare qui se traduit par des gonflements et de la fièvre (une journée à -30).
- Lynx : niv 2, nb : 1-2, T : M, MM : 40, PV : 70, AT : SA, BD : 50, ATT : 40 griffes moyennes, 30 morsure moyenne, non agressif.

La caverne

- Habitants du lac : mâchoires rouges : ce sont des poissons presque translucides, d'une longueur de 1m 50 ou 2m. Leur tête est ornée de fins pigments rouges lumineux et leur mâchoire possède sept rangs de dents acérées. Ils sont bien entendu carnivores (et rapides) niv : 4, MM : +30, PV : 90, AT : CS, BD : 35, ATT : 90 large morsure
- Araignées : diamètre : 15cm, si le JR contre le poison (niv 1) est raté, démangeaisons puis coma et délire ; niv : 1, MM : +20, PV : 3, AT : SA, BD : 40, ATT : 40 petite morsure, 40 petites griffes
- Chauves-souris vampires : envergure 1m à 1m50, niv : 2, MM : +30, PV : 25, AT : SA, BD: 40, ATT : 40 petite morsure et 40 petites griffes, provoque saignement (1 à 5 PV/rd) dès critique réussie
- Lézard des cavernes : T : large (3m50), gris-vert, niv : 15, MM : +20, PV : 180, AT : CR, Bd : 30, ATT : 100 larges griffes, 60 large morsure, 90 large capture ; il tentera de cracher du feu, mais il ne peut plus (quel dommage !).

Les brigands

- Chef Dyrnan : dunadan, guerrier 5°, PV : 98, Bd : 40, BO mêlée épée courte : 90, lance : 60, MM : +15 ; Equipement : cotte de mailles de Galien (+15 BD, +15MM), épée courte +5, bouclier rond
- Hommes : rohirrim, guerrier 3°, PV : 60, BD : 35, BO mêlée épée : 50, arc : 40, lance : 50, MM : +5. Equipement : cuir rigide, épée large, arc court, lance
- Femmes : rohir, guerrière 2°, PV : 50, Bd : 40, BO épée : 40, arc : 60, MM : +10. Equipement : cuir rigide, épée longue, arc court (dont l'un +5), flèches (quelques +5)

Les trolls

- Papa troll : niv 8, taille large, MM : +10, PV : 125, AR : CR, Bd : 20, ATT large coup : 90, marteau de combat à deux mains : 70
- Maman troll : niv : 7, large, MM : +10, PV : 120, AR : CR, BD : 20, ATT large coup : 80, gourdin à 2 mains : 65
- Petit troll : niv 4, taille moyenne, MM : +15, PV : 80, AR : CR, BD : 20, ATT large morsure 45, lancer rocher : 40

Peuple des forêts

- Woses : niv 5, PV : 80, AR : SA, BD : 35 (bouclier ovale), MM : +10, ATT hache ou marteau : 80, sarbacane : 90
- Hommes Pukel (statues animées) : niv 10, PV : 200, AR : PL, DB : 30, ATT masse : 100, sarbacane : 120 ; ignorent les saignements et les étourdissements

Araignées

- Reine : niv 3, MM : 20, PV : 40, AR : CM, BD : 20, ATT piqure moy (poison niv 3) : 40
- Petite : niv 2, MM : 20, PV : 40, AR : CM, BD : 20, ATT piqure moy (poison niv 3) : 30

Jouets techniques et modèles réduits
Technical toys and scale models



Au Vieux Paris

Trains électriques, maquettes, pièces de collection, moteurs, bateaux, slot-racing, jeux de rôle D & D, soldats de plomb, kits 1/43, littérature technique, relais-boutique Descartes... les dernières inventions et les perfectionnements les plus récents. «Au Vieux Paris»: la caverne d'Ali Baba la plus riche de Genève.

Venez fouiner!

Electric trains, models, collector's pieces, motors, boats, slot-racing sets, D & D role plays, lead soldiers, 1/43 kits, technical literature, "Descartes Boutique" the newest inventions and improvements. "Au Vieux Paris": the richest treasure-cave of Ali Baba in Geneva.

Come in and look around.

Aéroport
Genève-Cointrin
Airport
Au Vieux Paris
Gare Cornavin
RR Station
Lac
Lake

Au Vieux-Paris - H. Zwicky
1-3, rue de la Servette
Genève - Tél. (022) 34 25 76

MEDIACOM - GENEVE

PARCHEMINS EXHUMES



LES LARMES D'HAHZEN

● Les bustes, Hahzen, fini... Tout est bel et bien fini. Ayant enfin retrouvé mon corps, il faut que je révèle cette atrocité.

C'était il y a deux cycles, je cherchais alors les traces d'un temple dédié à d'anciennes divinités aujourd'hui oubliées. Le prêtre Ustain venait de m'accorder une audience : je désirais lui demander la permission de lui emprunter quelques textes de sa bibliothèque. Il me reçut dans sa chapelle. Il était assis dans l'ombre, emmitoufflé dans des couvertures de laine. C'est son visage qui me frappa le plus, il en émanait une telle tristesse... D'ailleurs, il me semble bien que des larmes perlaient le long de ses joues.

Très vite, nous sympathisâmes ; je ne sais pas pourquoi, mais j'éprouvais de la pitié pour ce saint homme. Après quelques jours d'étude, je lui avouais que malgré l'immensité de sa bibliothèque, je n'arrivais pas à trouver la moindre trace de ce que je cherchais. Entre deux soupirs, il proposa de m'accompagner à la demeure d'Hahzen à l'est de la cité. Il pensait que le mage pourrait sûrement me renseigner.

Nous arrivâmes un peu avant la tombée de la nuit. C'est le sorcier lui-même qui vint nous recevoir... Autour d'une table bien garnie, j'exposais mon projet. Immédiatement, les yeux brillants d'excitation, notre hôte me proposa de rester chez lui quelques temps pour me permettre de regrouper tous les renseignements dont j'avais besoin. Il me confia une bague sertie d'une goutte de cristal. Ce bijou, m'expliqua-t-il, me permettrait d'aller à ma guise dans la demeure sans avoir à me soucier des diverses protections mystiques.

La première nuit, je travaillais tard, tous les documents que je cherchais semblaient être ici... quelle aubaine ! Enfin, abattu par la fatigue, je me décidais à rejoindre ma chambre mais la bâtisse était trop vaste (ou fus-je victime d'un sortilège) aussi, au lieu d'arriver dans mes quartiers, je pénétrais dans une galerie parsemée de bustes, tous plus réels les uns que les autres ; tous pleuraient des larmes de cristal qui s'entassaient aux pieds de leurs socles.

D'un coup, tout fut sombre. Quand je repris conscience, mes yeux embrumés par les larmes, j'aperçus face à moi le buste d'un baladin... Je compris enfin, j'étais comme eux ! C'est à ce moment là qu'Hahzen entra, un sourire narquois illuminant son faciès. Il se planta droit devant moi et m'expliqua qu'en quelques heures, il avait "sculpté" un buste de ma personne. Par quelque sortilège de sa conception, il venait d'échanger la sculpture contre ma propre tête. La quête était simple, mon corps et ma tête de bois devaient parcourir le pays à la recherche de trois nouvelles victimes. Pendant ce temps, je resterais ici pour accroitre la fortune d'Hahzen le Fourbe.

Entre quelques sanglots, je découvrais mes tristes voisins avec lesquels j'entretenais de larmoyantes conversations. Ustain était là, je lui expliquais quel tour son double m'avait joué. J'appris aussi à quoi servaient ces stocks de larmes : elles permettaient au sorcier d'obtenir plus aisément l'aide de ses alliés surnaturels. En effet, il semble que ces êtres n'arrivent pas à résister à la beauté de ces bijoux, fruits de la souffrance des hommes et qu'ils sont



toujours prêts à rendre service pour une poignée de larmes...

Ce n'est que deux cycles plus tard qu'Hahzen vint me prévenir que ma quête était terminée et que j'allais bientôt retrouver la liberté. Je me réveillais un matin dans une auberge, la tête bien plantée sur les épaules, une poignée de larmes cristallisées dans la main, seule compensation pour ces deux années perdues en pleurs. De plus, j'étais incapable d'en vouloir au magicien... Un autre sortilège probablement.

Tiré du Tome II des "Légendes de Morteplaine : la vie autour de Torobota" par Maître Soyeux et son scribe Drabua

QUELQUES CONSEILS POUR LES MAITRES DE JEU

Utilisation des larmes : elles peuvent servir comme paiement pour toutes les invocations de créatures venues d'autres plans. Contre une poignée de goutte de cristal, la créature acceptera généralement de rendre service à l'invocateur. La valeur marchande des larmes est assez élevée : environ 200 pièces d'or l'unité.

Comment se procurer les larmes : le commerce des larmes est extrêmement rare. Aussi est-il plus facile pour les personnages d'aller les subtiliser, de les échanger contre certains services... Si certains magiciens veulent, à l'image d'Hahzen, les produire eux-mêmes, il leur faudra trouver ou créer le sortilège permettant d'échanger les têtes (AD&D : sort niveau 8), se prémunir contre la vengeance des victimes...

Si des personnages veulent dérober des perles dans les demeures des magiciens : cette tentative est très risquée. Les mages sont tous de haut niveau (AD&D : 16° minimum : voir le sort). Ils sont très méfiants, car conscients de la convoitise qu'exerce leur richesse. De plus, ils n'hésitent pas à sculpter quelques bustes de personnages.

Pour les personnages piégés : le joueur dont le personnage s'est fait piégé par un mage ou une de ses anciennes victimes peut continuer à jouer, mais il doit agir comme sous l'effet d'une quête tant qu'il n'a pas attiré chez le magicien trois nouvelles victimes (celles-ci doivent être consentantes et non pas traînées de force). Une fois la quête terminée, le joueur est incapable (le plus généralement) de se venger du sorcier.



LE DRAGON DE LUNE

"La nuit était claire. Elle se répandait en essences subtiles par-delà les champs, à travers les bois. Guidé par une brise légère, je remontais le torrent pour accéder au lac des Miroirs Fugitifs. En bordure de l'eau, je pris le petit sentier qui mène à ma baraque de pêche. Quelques rayons de lune perdus vinrent caresser la surface liquide de leurs attouchements lumineux. Presque instantanément, apparurent à la surface de l'eau cinq ou six Miroirs Fugitifs. Attirés par les rayons lunaires, il ne leur restait qu'à les suivre. Ils décrivirent sous mes yeux éblouis une trajectoire elliptique débouchant sur l'entrée d'une crique isolée au fond du lac. A cet endroit la roche tombe brutalement dans l'eau. Je fis de même.

Vautré dans trois coudées d'eau, je dévorais des yeux les miroirs de peur qu'ils ne disparaîssent trop vite. La lune baignait la crique d'une clarté irréelle, mais toute mon attention était captivée par l'évolution des Miroirs Fugitifs qui avaient alors adopté une petite vasque pour leurs ébats. Malgré l'ensorcellante vision, je ressentais la gêne d'une présence cachée.

C'est en levant les yeux que j'aperçus le dragon. Au début je le devinai plus que je ne le voyais. En effet, seul un oeil exercé peut déceler autre chose qu'un simple mouvement parmi les étoiles. Cela est dû essentiellement à son attribut le plus original : sa peau. Le dragon de lune, à l'inverse de ses congénères, n'est pas recouvert d'écailles : il ne dispose que d'une peau entièrement lisse. La couleur dominante est un fond noir virant au bleu foncé à certains endroits, les dégradés restant parmi des teintes sombres. Sur ce fond figurent des amas d'étoiles, des lunes multicolores, des soleils fluorescents, des galaxies tourbillonnantes ! Les comètes se joignent aux étoiles filantes dans le ballet que l'univers joue pour moi.



Les ailes, recouvertes de la même peau, se parent d'un duvet aux extrémités. Elles semblent relativement peu développées par rapport au reste du corps. Aurait-il d'autres forces pour se mouvoir ? La tête fine et racée est agrémentée de deux yeux d'une violette limpidité. La queue est longue et fine, prolongée par d'immenses flagelles luminescentes (au nombre de trois ou quatre et faisant jusqu'à deux ou trois fois la longueur du corps). Les pattes étaient repliées sous le ventre du dragon. Je ne pus observer qu'un mystérieux scintillement à leur sujet.

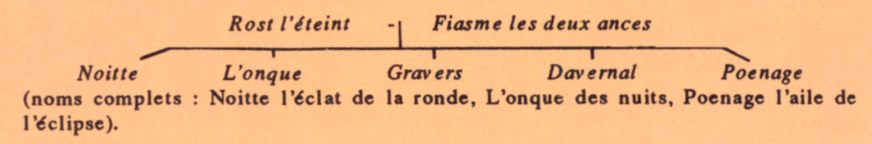
Je commencais à escalader la paroi de la crique lorsqu'un nuage de gaz, provenant du dragon endormi, provoqua ma mort instantanée par étouffement. Voilà tout ce que j'ai vu..."

Je reposais le crâne que je venais de faire parler à côté des autres sur l'étagère. Cette séance nocturne avait été plutôt fructueuse.

Extrait des "Têtes bien faites, bien pleines et bien vides" par Salpisier le Nécromant

Plusieurs mouvements de pensée étudient encore ce sujet primordial. L'école traditionnelle ou Ecole Magistrale défend le point de vue suivant : il fut un temps ou les dragons ainsi que d'autres êtres merveilleux et terribles vivaient en communauté dans le Pays des Rondes. Puis vint un cataclysme appelé "le Grand Changement". Lors de ce phénomène, une brêche fut ouverte sur le Monde Ancien et un déséquilibre se produisit. L'univers tout entier se recroquevilla (comme une peau de chagrin) sur le Monde Ancien pour le recouvrir à jamais. A ce moment précis, les dragons qui étaient en vol ont vu leur peau recouverte d'une partie d'univers (tandis que tous les autres animaux mouraient lentement). Après le Grand Changement, la vie réapparut puis les hommes vinrent sur terre. Les dragons, retirés, s'exclurent eux-mêmes d'un monde qui n'était plus fait pour eux.

L'illustrissime conclave des "Simples Changistes" ne nie pas la pensée de l'école magistrale mais se pose en réformateur : la démarche est ici plus pragmatique. Certains éléments de cette noble assemblée, Trob Calluste en tête, vont jusqu'à avancer le nombre exact de dragons, leurs noms et généalogie :



(noms complets : Noitte l'éclat de la ronde, L'onque des nuits, Poenage l'aile de l'éclipse).

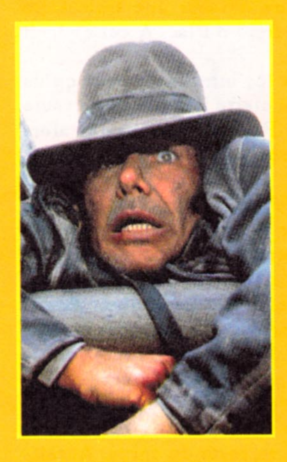
Dercet l'ancien - *Fiasme les deux ances*

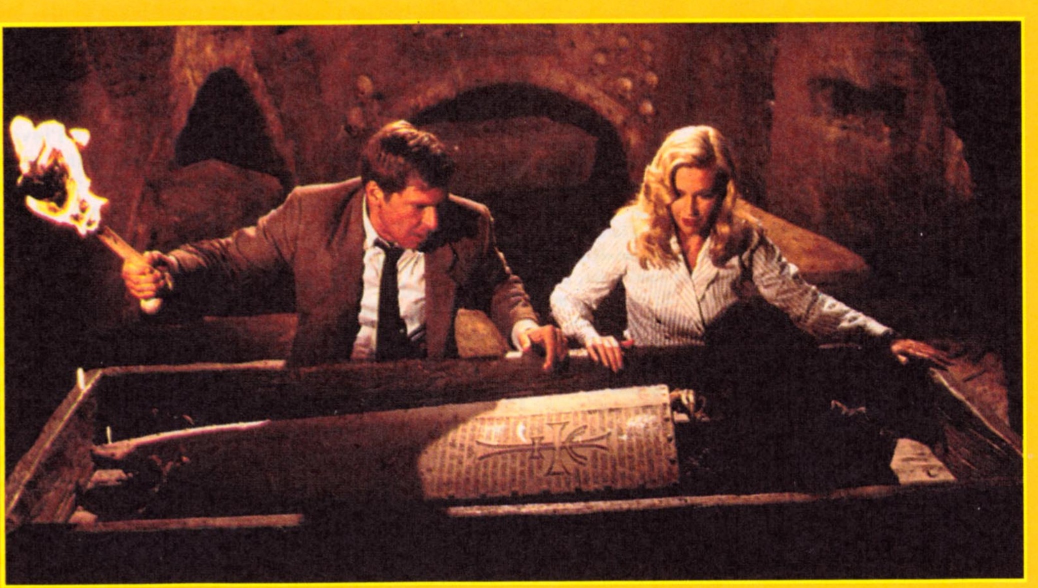
Dercet le jeune *Fauclure*

Il existe deux autres courants de pensée considérés comme mineurs. Les adeptes de "la Contemplation Sidérale" associent étroitement les dragons à l'univers. Ils déterminent le nombre des naissances de dragons par un calcul fort savant concernant l'agrandissement de l'univers. Il reste enfin les membres du Collège Nécromantique : le nombre croissant des dragons signifie pour eux l'extension du royaume des morts dont les dragons sont les gardiens. Je ne m'étendrais pas sur ces thèses peu sérieuses aux raisonnements creux.

Extrait des "Notions pratiques et utiles" de Farc Anilt, maître au conclave des Simples Changistes

Joueurs de l'Appel, prenez garde : le célèbre aventurier pourrait bien croiser votre route. Sera-t-il votre ennemi ou votre allié ? Un dossier Indiana Jones : le personnage tel qu'il est et tel qu'il pourrait être, croisez-le dans un scénario biblique et découvrez la réalité de l'archéologie des années vingt.





COMMENT JOUER INDIANA JONES ?

Dans le cadre de l'Appel de Cthulhu, il semble difficile de confier le personnage d'Indiana Jones à un joueur. C'est donc en tant que PNJ qu'il interviendra dans les scénarios. Cet article permettra au MJ de jouer Indiana Jones de deux manières différentes. D'abord, en respectant l'esprit des films : Indy apparait alors comme un personnage équilibré, loyal, défenseur des nobles causes. Le problème est qu'il risque d'intervenir dans l'aventure comme "l'homme providentiel qui survient au dernier moment pour sauver les personnages alors que tout semble perdu". Ce rôle ingrat de deus ex machina est peu satisfaisant pour le MJ ainsi que pour les joueurs.

Nous vous proposons donc un autre Indiana Jones. Il ressemble beaucoup au précédent à un détail près : sa santé mentale est tombée à 0. Il devient alors l'adversaire des PJ, adversaire d'autant plus dangereux que les joueurs ne s'attendent pas à voir l'aventurier mettre ses talents au service du mal...

INDIANA JONES "COMME AU CINEMA"

Le point fort d'Indiana Jones est sa faculté de sortir indemne des situations les plus périlleuses. Ce n'est pourtant pas un hercule : s'il peut affronter et vaincre ses nombreux adversaires, c'est grâce à sa chance plus qu'à sa force. Toutefois, ses qualités physiques ne sont pas négligeable (voir feuille de personnage ci-jointe).

Indy est un athlète complet, comme le montrent ses scores de TAI et de FOR. Mais c'est plutôt sa CONStitution qui doit retenir notre attention. Grâce à elle, il a souvent échappé aux griffes de la mort : contrairement à un personnage ordinaire, Indy ne récupère pas un point de vie par jour, mais par heure de repos, ce qui signifie qu'en vingt-quatre heures, il peut se remettre de ses blessures et reprendre ses aventures. De plus, il ne s'effondre pas avant que ses points de vie ne tombent à 0 ou en-dessous. Même dans ce cas, Indiana Jones n'est pas mort mais plongé dans un coma profond. Il récupère en effet 1 point de vie "négatif" toutes les trois heures, même s'il est à -10.

Exemple

Indiana Jones se fait mitrailler dans son appartement. On le laisse pour mort à -7 points de vie. Ses plaies se cicatrisent et vingt-quatre heures plus tard, il a la force de se trainer jusqu'au téléphone pour appeler un médecin.

Mais pour que cette résurrection soit possible, il faut que les circonstances s'y prêtent : si Indy est abandonné dans cet état au Pôle Nord ou en plein Sahara à midi, il y restera. De même, s'il est pulvérisé par une bombe ou écrasé par un semi-remorque, on le considère comme définitivement mort si son nombre de PV devient négatif.

La DEXtérité d'Indiana Jones, elle aussi exceptionnelle, lui donne 60% en esquive. Elle lui permet d'éviter les armes telles que les javelots, les flèches et même les balles de fusil (à -20%, soit 40%).

D'autre part, n'oublions pas qu'Indiana Jones est un universitaire (le "docteur Jones"), ce qui explique ses scores élevés en INT et EDU.

Indy possède d'autres traits qui lui sont propres : d'abord, sa remarquable capacité d'adaptation. Il peut atteindre un score de 25% dans une compétence qu'il ne maitrisait pas quelques heures auparavant, pourvu qu'il en possède une autre vaguement apparentée.

Exemple

Poursuivi par des méchants, Indy s'empare d'un avion et décide de le piloter pour s'enfuir. Il ne maîtrise pas du tout cette compétence (0%), mais possède un score de 70% en *Conduire automobile*. S'il réussit son jet sous cette compétence, il bénéficie automatiquement d'un quart de son pourcentage de Conduire automobile (soit 17%) en *Piloter avion*. Grâce à sa chance et si les tirages ne sont pas catastrophiques, il parvient à décoller puis à atterrir sans trop de dégâts.

Cette faculté d'adaptation explique son prodigieux don pour les langues. Indiana Jones parle toutes les langues courantes (anglais, français, espagnol, allemand, russe, etc) à 50% au moins, ainsi qu'une flopée de petits dialectes, suivant les besoins du scénario. D'une manière générale, après quarante-huit heures passées dans une tribu, il connait déja les rudiments de la langue locale.

Dernier point : son CHArisme le rend toujours excessivement sympathique, sauf bien sur aux affreux qui le poursuivent. Il est toujours accueilli à bras ouverts queque soit l'endroit où il arrive. Ceci explique également ses nombreux succès féminins. Mais qu'une PJ voulant user de ses charmes se méfie : avant toute chose, Indiana Jones voue un culte à sa (ses) mission(s) et sa galanterie n'est pas toujours irréprochable.

"NOTRE" INDIANA JONES: LA DECHEANCE...

Comme promis, voici maintenant notre version personnelle du célèbre aventurier. Nous vous conseillons de lire ce paragraphe avant de faire jouer le scénario "Il faut tuer Indiana Jones".

Jusqu'à la mi 40, Indiana Jones s'est toujours conduit comme ce chevalier moderne, d'abord un peu rude, que nous connaissons bien. Puis, au retour d'une longue expédition, ses proches furent troublés par ses étranges manières et son agressivité. Ils attribuèrent ce changement aux décès du professeur *Mac Dwelle*, un ami de trés longue date, et de sa fille, alors fiancée à Indy. Personne ne savait qu'au terme de cette aventure sans précédent, Indy avait non seulement perdu deux êtres chers et la pierre sacrée des Néltèques (but de l'expédition), mais surtout son intégrité psychique : en effet, il avait été capturé par *Knet Ammonti*, Grand-Prêtre de Nyarlatothep, qui l'avait initié à ses rites immondes. Le prêtre voulait détruire mentalement son prisonnier et

INDIANA JONES EN CHIFFRES

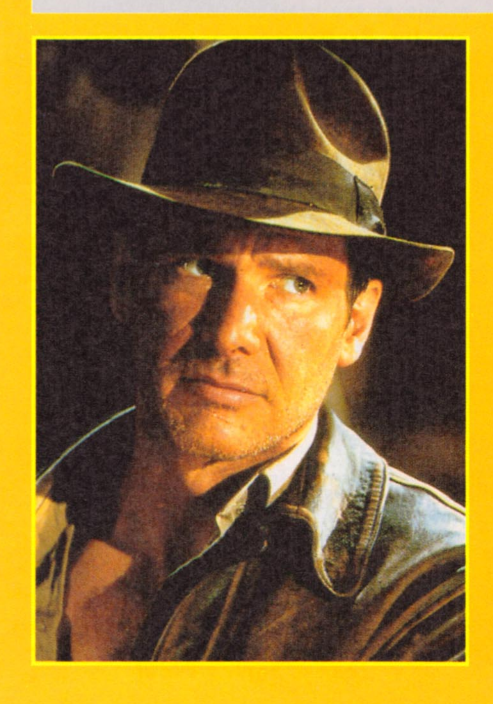
FOR 16 DEX 20 INT 18 Idée 90%
CON 18 APP 15 POU 18 Chance 90%
TAI 16 SAN 99 EDU 20 Conn. 100%

Points de Vie : 17 Points de Magie : 18
Points de Santé mentale : 75 (du fait de ses nombreuses expériences traumatisantes)

Compétences : Anthropologie 60%, Archéologie 80%, Astronomie 25%, Baratin 50%, Bibliothèque 80%, Botanique 45%, Camouflage 25%, Chimie 25%, Auto 70%, Engin lourd 30 %, Dessiner Carte 60%, Diagnostiquer maladie 40%, Discrétion 50%, Discussion 60%, Droit 40%, Ecouter 45%, Elec 30%, Eloquence 50%, Esquive 60%, Géologie 55%, Grimper 60%, Histoire 70%, Lancer 65%, Linguistique 30%, Marchandage 30%, Mécanique 40%, Nager 65%, Occulte 25%, Pharma 25%, Photo 25%, Premiers soins 60%, Psychologie 50%, Sauter 60%, Se cacher 70%, Suivre piste 50%, TOC 90%, Zoologie 25%

Combat : - Coup de poing 80%
- Coup de tête ou de pied 55%
- Lutte 50%
- Armes de poing, Fusil 50%
- Sabre, poignard, gourdin, etc 60%
- Fouet 90%

Indy manie le fouet avec une rare maîtrise. Il peut s'en servir pour désarmer un adversaire ou pour franchir un précipice s'il trouve un point d'appui (et avec sa chance, il en trouve presque toujours un !).



s'en faire un disciple. Déjà fortement ébranlé par cette suite d'échecs tragiques, l'esprit d'Indiana Jones vacilla avant de s'égarer aux limites de la folie. Il parvint à s'échapper, mais aperçut au moment de sortir à l'air libre une "chose" pire que tout ce qu'il avait vu dans le repaire de Knet Ammonti. Désormais, Indy était fou à lier et en rupture de ban avec la société, même s'il n'entrait pas dans la catégorie des adorateurs de Cthulu.

Il conserva sa Chance et tous ses dons pour la survie mais devint au cours des mois suivants un être de plus en plus amoral. Trafiquant, pilleur de trésors pour le compte de collectionneurs douteux, tricheur, cet aventurier là est fondamentalement différent de celui des films. Du point de vue du jeu, il conserve toutes ses capacités et compétences, mais sa Santé Mentale tombe à 0 et son score de tir avec armes à feu passe à 65%. Il faut désormais le considérer comme un escroc et un contrebandier sans scrupules. Mais il a conservé tout son charisme et sa "maladie" n'est pas flagrante de prime abord. Il faut le fréquenter un moment avant de remarquer son cynisme et sa foncière amoralité.

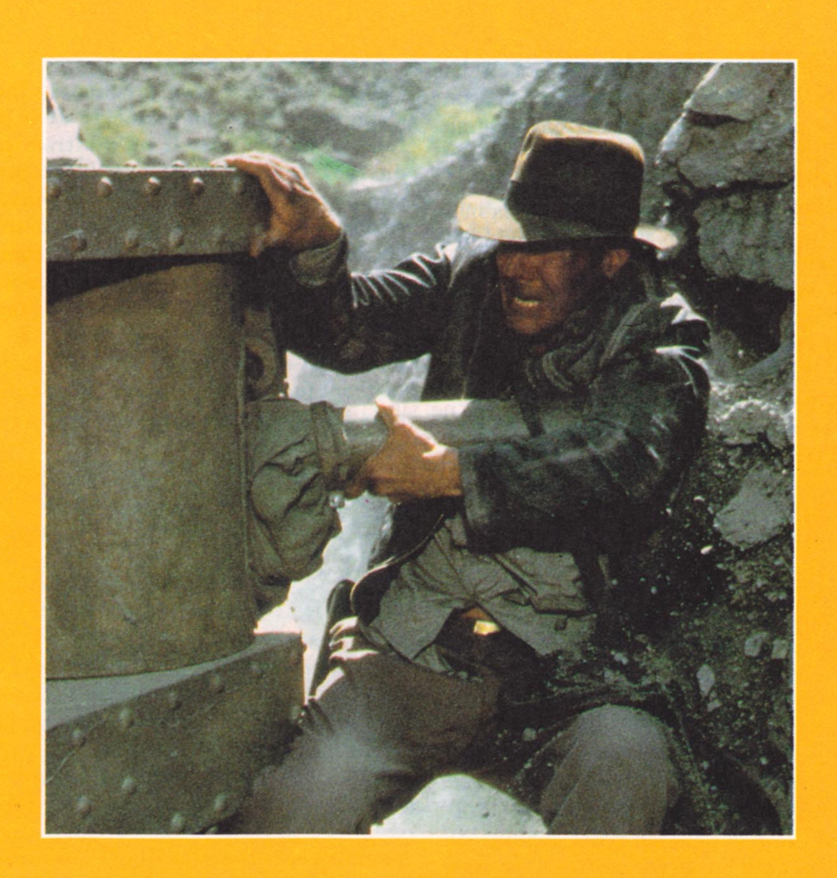
Indy peut tuer pour parvenir à ses fins, bien qu'il préfère généralement utiliser d'autres moyens. Sa folie n'apparait vraiment qu'en situation de crise : lorsque sa vie est en danger, lorsqu'on veut l'empêcher de s'emparer d'un objet précieux... Il agit alors comme un dangereux psychopathe assoiffé de sang.

En temps normal, Indy ne possède pas le sadisme du méchant classique. Il agit comme un être malfaisant qui aime s'amuser au détriment des autres, même si ses plaisanteries ne font rire que lui. Par exemple, il pourra proposer aux aventuriers une partie de poker truquée où ils laisseront toutes leurs économies. Il peut également les inviter dans le restaurant le plus cher de la ville et s'enfuir par le vasistas des toilettes en leur laissant payer l'addition.

Du fait de ses activités, Indy est trés lié avec la pègre : il est toujours bien renseigné, peut se procurer pratiquement tous les types d'armes, se cacher dans les bas-fonds, engager des tueurs...

Indy n'a pas été mobilisé en 1942 car il travaille comme agent secret pour le compte de l'OSS (ancêtre de la CIA). Ses employeurs américains ignorent que c'est un agent triple également au service des Japonais et des Nazis ! On perd toutes traces d'Indiana Jones après 1945.

Jean-Charles Vidal



INDY-LA-CHANCE

La chance extraordinaire d'Indiana Jones lui permet de survivre aux situations les plus désespérées. Voici quelques exemples pratiques :

- Si Indiana Jones est victime d'un attentat avec une autre personne, il s'en sortira indemne et son malheureux compagnon subira tous les dommages.
- Indy rate l'avion (le bateau, le train...) dans lequel a été posé une bombe à retardement.
- Coincé dans une fosse pleine de serpents venimeux, il découvre inopinément un passage secret datant de plusieurs millénaires.
- Poussé hors d'un avion en vol, sa ceinture se coince dans la charnière de la porte et sa prodigieuse adresse lui permet de remonter à bord.
- Condamné par le chef d'une tribu primitive à être écartelé puis livré en pature aux fourmis rouges, Indy sera sauvé ! Deux possibilités : l'aventurier est le sosie d'un dieu parti il y a de cela bien longtemps et qui avait promis de revenir, ou bien la fille du chef succombe à son charme viril (et désinvolte, même dans l'adversité).
- Poursuivi par un troupeau de buffles en furie, il trouvera toujours un arbre, une grotte, un terrier... où se réfugier.
- Indy est coincé dans une chambre d'hôtel, porte vérouillée, avec dix tueurs armés de mitraillettes. Tout n'est pas perdu : l'aventurier se trouve juste à côté du disjoncteur et éteint les lumières. Il profitera de la confusion pour sauter au travers d'une fenêtre, dans une piscine située trois étages en contrebas. S'il n'y a pas de disjoncteur, Indiana Jones peut marcher sur la queue d'un chat qui hurlera de douleur et servira de cible aux tueurs nerveux ; une fois de plus, notre héros profitera de la confusion.

Les personnages des joueurs ne doivent pas craindre d'en faire trop pour éliminer l'aventurier au fouet. En contrepartie, le MJ devra faire preuve d'imagination pour le sauver. Il ne suffit pas de faire un jet sous la Chance et de déclarer qu'Indiana Jones s'en est sorti : le Maître de Jeu devra trouver, si le jet est réussi, une échappatoire astucieuse pour Indy (nous estimons sa Chance à 90%, mais ce score est arbitraire. Certains MJ voudront peut-être l'augmenter).

Il ne faut pourtant pas briser l'esprit combatif des joueurs en faisant d'Indy un personnage immortel : par exemple, si les PJ parviennent à le ligoter, à lui trancher la gorge, à l'enfermer dans une malle pleine de cobra et à jeter le tout dans un lac de lave en fusion, le MJ devra se résoudre à le condidérer comme mort et s'abstiendra de le ressusciter contre toute vraisemblance


GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
Scénarios : AD&D, D&D, Concours
Parution octobre
A l'occasion de la sortie et bientôt de la traduction de la seconde édition des règles avancées de Donjons et Dragons, GRAAL consacre son troisième hors-série à ce jeu. Vous y trouverez des pièges démoniaques, tout ce qu'il faut savoir sur les poisons, de nouveau sortilèges, une classe de personnage, vous apprendrez comment jouer un monstre, plongerez dans le passé du jeu de rôles, découvrirez un jeu de cartes permettant de localiser les blessures et bien sûr lirez plusieurs scénarios pour tous niveaux... Dépêchez-vous de commander un exemplaire à reliure cartonnée et couverture vernie (tirage limité).
Hors-Série n°3
Donjons & Dragons
des origines à la 2ème Edition
Je commande numéro(s) de GRAAL Hors-Série n° 3 au prix de 39F l'exemplaire
Je commande numéro(s) de GRAAL HS 3 relié cartonné au prix de 59F
NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE :

scenario

L'APPEL de CTHULHU

Sur les contreforts de l'Himâlaya, les PJ affrontent Indiana Jones en un duel sans merci.

IL FAUT TUER INDIANA JONES !

Engagés par un trafiquant chinois, les PJ montent une expédition pour s'emparer d'une relique aux pouvoirs terrifiants : le Bâton que portait Moïse lorsqu'il attira sur l'Egypte les dix fameuses plaies. Indiana Jones recherche lui aussi cet objet. Connaissant la réputation du célèbre aventurier, les joueurs doivent s'attendre à ce qu'il leur propose une alliance, ou tout au moins qu'il se conduise en adversaire loyal. Il n'en sera rien : comme l'explique l'article précédent (lisez-le, c'est indispensable), Indiana Jones a beaucoup changé. Sa santé mentale est tombée à 0, ainsi que son sens moral. Indy est désormais aussi mauvais que les méchants qu'il combattait naguère. Sa convoitise et son ambition effrénée risquent de déclencher un terrible cataclysme... A moins que les PJ ne réussissent à "neutraliser" le célèbre aventurier.

OU ET QUAND ?

L'aventure débute à Calcutta, Indes Anglaises, en Mai 1942. Le Japon est en guerre avec l'Angleterre et les Etats-Unis. L'Empire du Soleil Levant a lancé une grande offensive en Asie : ses troupes ont envahi la Chine, l'Indochine, le Siam, la Birmanie et progressent vers les Indes.

LES PJ
Si vous tirez des personnages pour la circonstance

Choisissez de préférence des archéologues français (voir article p. 48). Ils menaient des fouilles en Indochine, possession française, au moment de la déclaration de guerre. Chassés par l'avance japonaise, ils se sont réfugiés à Calcutta et se trouvent à court d'argent. Leur but est d'en gagner assez pour se réfugier dans un pays neutre, loin de la tourmente de la guerre. Bien que la plupart des PJ soient des intellectuels, il peut se trouver parmi eux un cuisinier, un chauffeur, un domestique...

L'un des PJ a mal tourné pendant son séjour aux colonies. Ses relations dans le milieu lui permettent de glaner des renseignements et surtout de trouver des armes. S'il tente de s'en procurer, lancez 1d100 et consultez la table suivante :

0-9 : Les complices du PJ tentent de l'assassiner.
10-19 : Les armes sont défectueuses.
20-39 : Un mouchard a prévenu la police.
40-99 : Tout se passe bien.

Ce PJ dévoyé est le seul qui possède une arme à feu au début du scénario.

Si les PJ sont anglais ou américains

Le MJ devra expliquer pourquoi ils ont échappé à la mobilisation alors que leurs pays sont en guerre : les PJ sont-ils trop vieux pour servir ? Réformés ? Déserteurs munis de faux papiers ? En tout cas, ils vivent d'expédients et sont presque réduits à la misère lorsqu'ils sont contactés par Yan Yun le Chinois.

LE CHINOIS

Yan Yun est l'homme le plus influent de la colonie chinoise installée à Calcutta. C'est le chef de la mafia locale et il tire d'énormes revenus de divers trafics illégaux. Il déteste les japonais qui ont envahi son pays d'origine (toute sa famille a péri au cours des massacres de Nankin). Ardent patriote, Yan Yun verse une part de ses bénéfices aux troupes nationalistes chinoises de Tchang Kaï Tchek.

Intelligent, cultivé, fin psychologue, Yan Yun est à la fois un lettré et un homme d'action. Ses recherches lui ont révélé l'existence d'une civilisation disparue : celle des *Wadhay*, qui régnaient jadis de l'Himâlaya à la Méditerranée. Yan Yun détient les informations suivantes :

- Le berceau de la race Wadhay se trouve dans les Montagnes du Bouthan, à quelques centaines de kilomètres au Nord de Calcutta.
- Des vestiges de leur splendeur passée subsistent dans la région du *Mont Yaendt*. Les ruines recèlent un objet d'une valeur inestimable : le bâton que portait le prophète Moïse lorsqu'il conduisit les Hébreux hors d'Egypte.

Yan Yun pense que cet objet lui permettra de déchainer typhons, raz-de-marée et autres calamités sur ses ennemis. Il veut le bâton pour l'utiliser contre l'envahisseur japonais. L'objet doit lui parvenir intact, aussi décide-t-il d'employer les services d'archéologues professionnels : les personnages.

UNE OCCASION INESPEREE

Le chinois contacte les personnages par l'intermédiaire d'un homme d'affaire hollandais, *Jeff van Goerte*. Cet homme apprend aux PJ qu'un riche marchand chinois souhaite les engager pour une expédition archéologique privée. Un jet de *Psychologie* réussi permet de déceler une certaine gêne chez van Goerte. En le questionnant habilement, les PJ devinent que Yan Yun n'a pas une excellente réputation et qu'il se livre à des trafics illicites. L'investigateur qui possède des relations dans la pègre peut découvrir que Yan Yun est un grand trafiquant d'opium et qu'il subventionne les nationalistes de Tchang Kaï Tchek.

Après quelques hésitations, les personnages acceptent de se rendre chez Yan Yun. Ce dernier habite une grande maison presque dépourvue de fenêtres, dans un quartier de taudis et d'entrepôts. Les murs lépreux de sa demeure cachent un véritable palais, luxueusement meublé, où il offre aux PJ une collation légère avant de parler affaire : 5000 dollars et un billet pour le pays de leur choix s'ils lui ramènent l'objet qu'il convoite. Yan Yun parle aux PJ de la civilisation Wadhay, de la valeur archéologique du bâton, mais pas de ses pouvoirs supposés. Il ne mentionne pas le nom de Moïse et ne fait aucune allusion à la tradition biblique.





Si les PJ refusent la proposition de Yan Yun, ce dernier organise une petite mise en scène à leur intention : alors qu'ils traversent le quartier chinois, un homme s'effondre à leur pied en criant dans sa langue natale : "chiens de blancs", puis il feint la mort. Dans les rues grouillantes de Calcutta, il faut peu de choses pour provoquer une émeute : les passants s'en prennent aux PJ tandis que cinq membres de la mafia chinoise, qui passaient "par le plus grand des hasards", dégainent leurs poignards. Ils ont pour consigne de retenir leurs coups (1 point de dommage seulement s'ils touchent) mais si les personnages utilisent des armes à feu, les chinois oublient leurs ordres. On détermine alors les dommages de la manière habituelle.

Au bout de trois tours de combat, un serviteur de Yan Yun survient "providentiellement" et emmène les PJ en automobile chez son maître pour les soustraire à la vindicte de la foule. Yan Yun leur explique qu'ils se sont mis la mafia chinoise à dos et qu'ils devraient disparaitre un moment. Il essaiera d'arranger les choses pendant leur absence. Un jet de *psychologie* réussi (à +10%) révèle la duplicité de Yan Yun mais de toute façon, les personnages n'ont pas le choix : S'ils refusent, chaque nuit, l'un d'eux fera l'objet d'une tentative d'assassinat et d'une tentative non simulée !

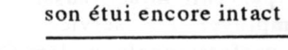


LA CIVILISATION WADHAY ET LE BATON DE MOISE

Les Whadays sont une race très ancienne dont l'Empire s'étendait jadis des Indes jusqu'en Egypte. Leur déclin fut brutal : les peuples qu'ils avaient asservis se révoltèrent. Pour les écraser, Moos, un magicien Whaday, fabriqua une arme terrifiante. Il enferma dans un simple bâton dix calamités qui devaient anéantir les rebelles. Mais on dit que Moos trahit son peuple pour embrasser la cause des esclaves. Les fléaux se déchainèrent sur les cités Whaday et épargnèrent les rebelles qui s'étaient réfugiés trés loin dans le désert.

Les Whadays abandonnèrent leur empire et se replièrent au Bouthan, berceau de leur race. Leurs descendant dégénérés sont les yétis qui peuplent les hautes montagnes de la région. La bible rapporte une version déformée de ces événements mêlée à des récits plus tardifs. Moos, rebaptisé Moïse, devient un prophète du peuple hébreu en lutte avec Pharaon. Les fléaux qui accablent les Whadays sont appelés les Dix Plaies d'Egypte. Après la mort de Moïse, les Wadhays purent s'emparer du bâton. Ils emmenèrent l'objet dans leur pays d'origine pour l'enterrer au sommet du Mont Kagash.

Certains, comme Yan Yun, s'imaginent que le bâton leur apportera la puissance. Rien n'est plus faux : seul Moïse était capable de maîtriser la puissance de l'objet. Mettre à jour le bâton provoquera de terribles catastrophes. Les yétis le savent bien. Ils ont pleinement conscience du danger que représente le bâton. Ils sont capable de le neutraliser, mais seulement si on leur apporte l'objet dans son étui encore intact





Un investigateur qui réussit un jet de *Psychologie* devine que Yan Yun ne leur dit pas tout, mais qu'il est probablement sincère lorsqu'il parle de leur rénumération. Or, 5000 dollars représentent une somme considérable à cette époque et les PJ sont presque réduits à la mendicité... De toute façon, le chinois a les moyens de contraindre les PJ s'ils refusent son offre (voir encadré L'EMEUTE).

Les personnages partent en expédition trois jours après leur discussion avec Yan Yun. Entretemps, ils rencontrent Indiana Jones qui se trouve lui aussi à Calcutta.

RENCONTRE AVEC INDIANA JONES

Indiana Jones recherche lui aussi le bâton de Moïse. Il en sait autant que Yan Yun et détient en outre une carte dont nous reparlerons. Indy est financé par les services secrets américains mais compte garder l'objet ou le revendre très cher aux japonais. Nous rappelons qu'Indy est devenu fou et n'éprouve plus aucun scrupule à trahir son pays.

L'aventurier a chargé son boy hindou, *Yadii*, de surveiller Yan Yun et ses relations. Le boy prend les PJ en filature lorsqu'ils sortent de la demeure du Chinois. Les personnages ont 20 chances sur 100 de s'apercevoir qu'ils sont suivis. S'ils parviennent à semer leur poursuivant (jet sous POU) et à le suivre à leur tour (jet sous *Discrétion* à +20%), Yadii les conduit au bar de l'hôtel Excelsior où il fait son rapport à un blanc : Indiana Jones.

Si les personnages abordent Indy et lui demandent pourquoi il les fait espionner, l'aventurier leur présente ses excuses : il surveille les activités de Yan Yun. Il ne pouvait deviner que "cette fripouille de chinois" recevrait des gentlemen et des scientifiques de renom...

Si les PJ ne parviennent pas à filer le boy, il peuvent rencontrer son maître par hasard. Exemples :

- Alors que les personnages circulent en voiture ou en pousse- pousse, Indy se jette du troisième étage d'un immeuble pour échapper à des tueurs. Il atterrit dans le véhicule des PJ, sans une égratinure.
- Les personnages, qui ont reçu une avance de Yan Yun, rencontrent Indy dans un bar ou un grand restaurant.
- Les PJ font des recherches sur la civilisation Whaday à la bibliothèque du Cercle d'Archéologie. Dans le hall, ils rencontrent le Docteur Jones qui vient de couper au rasoir toutes les pages intéressantes. Bien sûr, il prétendra que les ouvrages étaient déjà mutilés avant qu'il les consulte.

Indy parviendra certainement à endormir la méfiance des PJ et à nouer de bons rapports avec eux. Les personnages connaissent l'excellente réputation du docteur Jones et seront portés à lui faire confiance. Sans doute accepteront-ils une invitation à diner. Pendant le repas, Indy tâchera de leur soutirer des renseignements, sans rien leur révéler qu'ils ne sachent déjà.

UNE SOIREE AVEC INDY

Nous conseillons au MJ de jouer Indiana Jones tel qu'il apparait dans les films, puis, à mesure que la soirée passe, d'accentuer ses petits défauts :

- L'égoisme : il ne cache pas aux PJ qu'il est lui aussi à la recherche du bâton de Moïse mais ne leur propose aucune association : que le meilleur gagne !
- Une trop grande confiance en lui et un certain mépris pour les PJ. Il leur parle sur un ton protecteur : les personnages ne sont que des intellectuels, comment résisteraient-ils aux fatigues et aux dangers d'un voyage dans les montagnes ? Au fait, les tribus du Bouthan ne connaissent pas l'hindî et ont leur propre dialecte. Lui le parle couramment, mais les PJ ?

Indy cherche à démoraliser les personnages :

- Méfiez-vous de Yan Yun, c'est un escroc. Combien vous paye-t-il ? Sûrement, il vous exploite ! Moi, je préfère travailler pour mon compte, etc, etc.

La nuit se termine dans bouge où Indy provoque une bagarre en trichant aux cartes ou en draguant la femme d'un caïd. Il s'en tire sans aucun mal, mais les personnages risquent de rece-

voir un mauvais coup ou d'être embarqués par la police.

Quand le jour se lève, les PJ n'éprouvent plus aucune sympathie envers Indiana Jones.

LE DEPART

Les PJ quittent la ville avant Indy. Ils prennent le train pour le Bouthan, berceau de la civilisation Whaday. C'est un pays de montagnes et de hauts plateaux trés difficile d'accès. La chaleur et les compartiments surpeuplés rendent le voyage pénible. A plusieurs reprises, les passagers doivent descendre et pousser le train qui peine dans une montée.

Les PJ descendent à *Panshakal*, terminus de la ligne. Le commandant de la garnison anglaise veut les empêcher d'aller plus loin : on signale la présence de bandes de brigands dans la région. Les personnages doivent insister pour obtenir l'autorisation de se rendre au village des *Tadjh*, qui sera leur camp de base.

A dos de yack, les PJ s'enfoncent dans les montagnes. La piste emprunte les gorges de la rivière *Kahn*, d'abord sur la rive gauche, puis sur la droite après avoir franchi l'eau sur le pont (1) (voir plan). Les PJ remarquent de petits temples de brique construits à intervalles réguliers sur le bord du chemin. Ces édifices abritent les bornes qui jalonnent la piste. Les montagnards, peuple très religieux, considèrent les bornes comme des divinités mineures et leur rendent un culte.

AU COEUR DES MONTAGNES

Les falaises s'élèvent toujours plus hautes. La gorge fait des coudes brusques qui bouchent la perspective, si bien que les PJ ont l'impression d'être enfermés de tous côtés par des murailles de schiste sombre. L'expédition fait halte pour la nuit dans un petit bois de bambou qui pousse au bord de la rivière. L'eau bouillonne et un brouillard de fines goutelettes détrempe les arbres, le sol et les sacs de couchage. Des sangsues infestent l'endroit. Elles vivent sur le tronc des bambous d'où elles se laissent tomber sur les PJ pendant leur sommeil.

Le lendemain, le défilé se resserre et la piste s'élève le long de la paroi. Le sentier n'est guère plus large que la paume d'une main ; par endroit, il disparait complètement et les yacks posent les pattes sur des rondins plantés dans la falaise. Les PJ ne risquent rien s'ils font confiance à leurs monture. S'ils veulent marcher à pied, ils doivent réussir un jet sous la DEX. Un

TABLE DE SITUATION

1) Attaqués par un groupe de yéti, les personnages se défendent bien et restent maîtres du terrain. Un yéti gravement blessé s'adresse à eux dans un langage articulé. Fait incroyable, les personnages archéologues reconnaissent des racines commune avec le sanscrit, l'égyptien et le chaldéen. Le yéti raconte l'histoire des Wadhay et la fin de leur empire. Les personnages ne comprennent pas tout, mais en voyant l'expression de terreur du yéti lorsqu'il parle du Bâton, ils peuvent se convaincre qu'il vaut mieux laisser l'objet où il se trouve.

2) Le jeune guide des personnages leur apprend qu'il existe de vieilles ruines "tabous" sur le Mont Riknaa.

3) Sur un promontoire, les personnages aperçoivent la silhouette d'une panthère des neiges qui surveille son territoire de chasse. Ils n'ont rien à craindre du fauve tant qu'ils restent groupés. Par contre, les personnages isolés ou blessés risquent d'être attaqués.

4) Les Brüzoo tendent une embuscade aux PJ. Cachés derrière les rochers, ils bénéficient de la surprise au premier tour. Le combat dure 1D4 tour. Les Brüzoo décrochent rapidement et n'engagent pas de poursuites. Sur ce terrain rocailleux et accidenté, les chances de toucher un personnage à l'abri sont égales au pourcentage initial divisé par trois.

5) Les personnages progressent dans la neige lorsqu'ils entendent une terrible explosion : un pan de montagne vient de s'effondrer derrière eux, découvrant un gouffre profond de mille mètres...



6) Les PJ sont victimes d'une avalanche. Elles sont de plusieurs types suivant la vitesse de l'écoulement. Le MJ est invité à faire son choix :
- La neige forme un matelas de boules compactes qui glissent lentement sur la pente. Les personnages doivent réussir un jet de *Nager* pour se maintenir en surface.
- Avalanche lourde : pour ne pas être englouti sous la neige pâteuse, les personnages doivent s'abriter derrière un rocher.
- Avalanche de poudreuse : un nuage blanc s'élève au sommet de la pente, puis une véritable tornade progresse rapidement vers le fond de la vallée. Les PJ surpris à découvert sont engloutis sous des mètres de neige.
- En l'espace de quelques secondes, des crêtes formées de neige mal tassée s'effondrent avec fracas. L'avalanche est précédée d'une onde de choc qui projette les PJ dans les airs.

7) Sur une hauteur, les personnages rencontrent un moine boudhiste qui jette dans le vent de petits chevaux de papiers. L'homme n'est pas fou : il accompli un rituel destiné à venir en aide aux voyageurs égarés.

8) La nuit surprend les PJ loins du village. Ils rencontrent un berger qui propose de les guider vers un abri : une maison isolée, abandonnée depuis cinquante ans. Quand les personnages dorment, le berger sort sans faire de bruit et va passer la nuit dans une caverne. Il n'a pas dit au personnages que des démons hantaient la maison. Il est curieux de savoir si les personnages sortiront vivants le lendemain.

9) Sur un col enneigé, les PJ découvrent un yack tué par balles. S'ils joignent leurs efforts pour pousser l'animal sur le côté, ils dégagent un chasseur qui allait bientôt mourir étouffé. Il s'était embusqué dans un trou creusé dans la neige, afin de se protéger contre la charge du yack. Mais l'animal blessé est venu se coucher sur le trou : le yack sauvage est un gibier dangereux et rusé ! Les PJ viennent de sauver la vie du fils du chef des Brüzoo. Ces féroces nomades deviennent les alliés des personnages et acceptent de les aider à combattre Indiana Jones

PETITES ANNONCES

VENDS **CHILL** n°1 et 2 scén. de revue. 100 F TBE. Estran Philippe, quartier de Presles, 26100 romans. 75 05 20 60 (province).

VENDS **AD&D** état neuf, 250 F (GDM, manuel des joueurs, MM1+Monsters, nouvelle classes). Demander Jérome au 61 91 20 60, après 18 h.

VENDS **AD&D** MM1+Manuel des joueurs, BE, 160 F ou un 85 F. Laurent au 80 43 30 28 (21) après 18h.

VENDS **WARHAMER** le wargame, TBE 200 F + CASUS BELLI (encore emballé) N° 51, 20 F. THIERRY au 37 45 87 94.

VENDS **FUREUR de DRACULA** 150 F et OEIL NOIR : acc. du MJ 120 F (neufs). STEPHANE au 45 93 09 16 après 19h.

VENDS **RUNEQUEST** + Maitres des Runes + Les Monts Arc en ciel. Le tout en BE pour 250f. 46 87 49 62.

VENDS Règles et modules pour D&D et AD&D ; **BLOOD BOWL** + Zone Mortelle ; Warhammer Battle en français. TBE. GUY au 43 87 04 25.

VENDS **OKINAWA** 90f, AVE TENEBRAE 80f, FIEF 70f, AMBITION 120f, EAST and WEST 120f. GILLES au (16 1) 64 93 20 33.

VENDS **nombreux JdR** et wargames tous en BE ou TBE. Urgent ! THIERRY FENE, 11, cité Anatole France, 94550, Chevilly-Larue.

VENDS coffrets de **DONJONS et DRAGONS** "base" et "compagnon" en parfait état pour 60f l'un ou 100f les 2, avec la photocopie d'"expert" donnée gratuite, + coffrets "l'Oeil Noir", "les accessoires du maitre" et "Initiation au jeu d'aventure", en parfait état pour 50f l'un et 80f les deux, + livres d'aventure l'"Oeil Noir", "l'auberge du sanglier noir", "la forêt sans retour", "la fille du calife", "la source de mort", "les 7 coupes magiques", "le tournoi des félons", tous en parfait état pour 10f l'un. JEROME au 43 35 42 54.

VENDS **JB 007**, Dr No, Warhammer JdR, Star Wars et co. Thierry Ruze, 9 allée des tilleuls, 86200 Loudun. 49 98 26 79 après 18h.

VENDS **Warhammer RPG** + 1 scénar., Légendes Celtiques + 2 scénar., Maléfices + module n° 1 + Bestiaire + 4 scénar., Marvel SPH + 4 scénar., Bushido + 3 scénar., Ave Tenebrae, le Sherif et les hors la loi, Blood Bowl, Royaumes Oubliés. Tous jeux en VF. Cherche Manuel du joueur en VF. JEAN-LUC au 76 68 74 17.

VENDS **figurines** peintes ou non de 6 à 12f, base D&D 40f, base Oeil Noir 40f, Warhammer Battle 100f. LAURENT au 44 07 52 54.

VENDS **Légendes Celtiques** + écran + 1 scénario. Le tout 150f. LAURENT au 48 73 50 96.

VENDS ou ECHANGE **Stormbringer** + Ecr + D et Magic + Ecr. Paranoi + 30 livres Jeux + CB 40, 44, 45, + Légendes pour 500f le tout. Cherche vieux trucs (JdR, Ext,...) à BAS PRIX. Lionel au (1) 34 73 96 11 le mercredi.

VENDS **Bushido**, James Bond (annexe & Q), Killer, Star Wars & Warriors, Avant Charlemagne... Pour pas cher, prix débattables. ANTOINE au 42 78 96 95.

La Guilde des Maitres recherche rédacteurs motivés pour fanzine. En attendant, vous pouvez commander le n° 2 au 23 55 76 72.

ECHANGE toute aide de jeu pour AdC, Star Wars, Bond, Warhammer, Marvel (même livre). ORSINI, Villa les oursons, Casa Torra, 20600 Bastia.

RECHERCHE désespérement joueurs ou joueuses de l'Oeil Noir ou Trauma dans la région havraise. Tel : 35 47 81 76.

KIWI est un serveur minitel. RTC passionné de JdR. No de tel : 86 59 08 48 (puis CON/FIN) de 10 à 24h. A bientôt sur KIWI !

CHERCHE part. + 17 ans pour Oeil Noir, Chill. Aimerais s'initier à d'autres JdR. Boulogne sur Mer : 21 32 23 62, 19h Week end, MICHEL.

CHERCHE partenaires 12-15 pour tous JdR. OLIVIER au 22 92 12 02, Amiens.

CANON ! Pour jeux de rôles, jeux de plateau, wargames ou grandeurs nature. Trouver vos partenaires idéaux en 1 semaine ! C'est facile au 45 83 48 60 à partir de 17h. Votre garantie : vous ne PAYEZ que si vous êtes SATISFAIT.

BON D'INSERTION
D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas donner votre adresse et votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou photocopier et à retourner à :
GRAAL, petites annonces, 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec

échec signifie qu'ils glissent dans l'abîme pour un plongeon sans retour.

La piste s'arrête sur une corniche. Il faut passer sur l'autre rive pour retrouver un chemin pratiquable. Un double cable (2), tendu d'une falaise à l'autre, remlace le pont qu'un orage a détruit. Des poulies et un harnais mobile auquel deux hommes peuvent s'agripper complètent le dispositif. Ce télèphérique primitif est actionné à la force des bras par le passeur et ses fils. La famille habite une maison sur la corniche. Les PJ y laissent leurs yacks avant de franchir le précipice. Ils marchent ensuite jusqu'au carrefour (3). Les falaises s'écartent, révélant un paysage grandiose. Les PJ quittent la piste pour un sentier qui s'éloigne de la rivière.

L'expédition passe devant le village d'hiver des Tadjh (4). En cette saison, il est désert et les PJ poursuivent leur ascension vers le village d'été (5). Les montagnards ont construit leurs maisons sur un replat, au milieu des paturages et des champs cultivés. C'est une terrasse de verdure qui se détache sur les pentes noires et pelées, où subsistent de longues trainées de neige. Au Nord, des montagnes blanches étincellent sur fond de ciel bleu.

LE VILLAGE ET LE PAYS ALENTOUR

Village d'été des Tadjh (5)

Les maisons sont en pierre. Elles comportent un rez-de-chaussée à demi enfoui dans le sol, un étage et une terrasse. On accède aux terrasses par des échelles-escaliers taillées dans de longues poutres. L'intérieur des maisons est surchauffé, mais en cette saison, les adultes préfèrent dormir sur la terrasse. Une simple couverture suffit à les protéger du froid glacial de la nuit.

Les Tadjh accueillent les PJ avec courtoisie, mais sans plus. Ils offrent à leurs hôtes du tsampa, orge grillé arrosé de thé salé. On fait comprendre aux personnages qu'il n'y a pas de place pour eux dans les maisons : ils dormiront sur une terrasse ou dans une étable jonchée de crotin. Dès le premier jour, un jeune Tadjh vient proposer ses services aux blancs. Il parle l'hindî (20%) et sera l'interprète des personnages contre un salaire modeste. Malheureusement, il est un peu simple d'esprit et les quiproquos seront nombreux.

Lac (6)

Sur les berges, de jeunes bergers Tadjh gardent les troupeaux du village.



ATTAQUE DU VILLAGE TADJH PAR LES BRUZOO

Voici une manière simple et rapide de gérer le combat : chaque aventurier est pris comme cible par un tireur Brüzoo. A chaque tour, il y a 50 chances sur 100 qu'un guerrier armé d'un yatagan (sabre) l'attaque au corps à corps. Dans ce cas, le tireur reste inactif. Les guerriers armés de sabre sont des fanatiques. Ils ne tombent à terre qu'une fois leur points de vie à 0, et non à 2.

On admet que les Tadjh remportent la victoire si les PJ tuent cinq Brüzoo ou plus en 10 tours de combat. Le MJ aura néammoins à coeur de rendre les péripéties de la bataille ! Si les Brüzoo gagnent, ils emmènent les PJ survivants pour les empaler dans leur cimetière.

Chemin de crête (7)

Ce chemin conduit au col de Tsalang. Très vite, les paturages cèdent la place à un désert de cailloux.



Col de Tsalang (8)

Une colonne sculptée jûchée sur un bloc cubique marque l'emplacement du col. Une superstition locale veut qu'on contourne toujours la colonne par la droite. Si un PJ passe à gauche, il manquera systématiquement ses trois prochains jets de *Chance*.

Demeure de l'ermite (9)

Du col, la piste descend vers le nord-est pour se terminer en cul-de-sac dans une vallée cernée de falaises. Un ermite vit dans une baraque accrochée à une paroi à pic. Il n'en descend jamais. Les Tadjh lui portent régulièrement de la nourriture, qu'il hisse jusqu'à lui à l'aide d'un panier et d'un filin. L'ermite consent parfois à répondre aux questions que les fidèles lui posent d'en bas.

Mont Yaendt (10)

Du col de Tsalang, les PJ peuvent entreprendre l'ascension du Mont Yaendt. Les jets d'*Escalade* sont de plus en plus difficiles. Les PJ se sentent observés et un jet de *Perception* réussi leur permet de voir de hautes créatures poilues disparaitre entre les rochers. Ce sont des yétis. Si l'expédition ne fait pas demi-tour, ils l'attaquent directement ou provoquent une avalanche. Si ce n'est pas assez pour décourager les PJ, la nuit qui tombe oblige elle l'expédition à rebrousser chemin.

Note au MJ : les yétis sont les descendants dégénérés de la race Whaday (voir encadré). Ils ont abandonné les cités de leurs ancêtres pour habiter un réseau de cavernes creusé dans le Mont Yaendt.

Pont suspendu (11)

Deux chaines d'acier supportent un tablier de planches. Ce pont est assez solide pour qu'un cavalier ou un yack puisse l'emprunter.

Mont Twilih (12)

Pas de piste sur cette montagne mais ses pentes couvertes d'éboulis peuvent facilement être gravies à pied.

Camp des Brüzoo (13)

Ennemis héréditaires des Tadjh, les Brüzoo pratiquent la chasse, l'élevage et parfois le pillage. En été, ils vivent sous la tente. Ils n'aiment guère les étrangers et les PJ ont intérêt à s'éloigner du camp s'ils veulent s'éviter des ennuis.

Mont Riknaa (14)

Un sentier mène au sommet de la montagne. Il est balayé par un vent terible qui disperse la neige normalement présente à cette altitude. Dans le froid glacial s'élèvent d'étranges constructions. Leurs murs sont faits de pierres polygonales jointes avec un mortier rouge sombre. On y pénètre par des portes hautes et étroites, surmontées de linteaux pesant plusieurs tonnes. L'intérieur est encombré de gravats provenant des toitures effondrées. Un personnage chanceux peut y

12
13
14
15
10
9
8
7
11
3
4
5
6
2
1

VERS PANSHAKAL

1	PONT	9	DEMEURE DE L'ERMITE
2	CABLE	10	MONT YAENDT
3	CARREFOUR	11	PONT SUSPENDU
4	VILLAGE D'HIVER DES TADJH	12	MONT TWILIH
5	VILLAGE D'ÉTÉ	13	CAMP DES BRÜZOO
6	LAC	14	MONT RIKNAA
7	CHEMIN DE CRÊTE	15	MONT KAGASH
8	COL DE TSALANG		

HIMALAYA
BHOUTAN
Chine
Calcutta
INDES
INDOCHINE
BIRMANIE
SIAM
Avance Japonaise

Statue pivotante
splatchh !
Cache remplie d'araignées
Anneau dans les décombres
bâton dans son étui

découvrir un objet de valeur : flûte taillée dans un tibia géant, vase double, pièces de monnaie carrées, etc.

Les PJ se trouvent dans les ruines d'une cité Wadhay. Les yétis ne s'y rendent plus jamais. Les Brüzoo en ont fait leur cimetière. Ils déposent leurs morts dans les rues, les places, les escaliers et abandonnent les cadavres aux vautours. Ceci explique la grande quantité d'ossements qui jonchent les pavés de la ville.

Lorsqu'ils sortent des ruines, les PJ essuient des coups de feu : la ville est gardée jour et nuit par deux guerriers Brüzoo chargés de punir les profanateurs. Les PJ peuvent s'enfuir mais la nuit suivante, les Brüzoo attaquent le village Tadjh à titre de représailles (voir encadré).

Nous avons gardé le plus important pour la fin : sur la place centrale de la ville, les PJ ne peuvent manquer d'apercevoir une idole de pierre verdâtre dont les yeux globuleux regardent en direction de l'est.

Mont Kagash (15)

Au sommet, les PJ découvrent une idole de pierre orientée face à la statue de la ville. Les deux statues se ressemblent mais celle du Mont Kagash est encore plus ignoble. En la voyant, les PJ perdent 1d6 point de SAN si leur jet est manqué et un point dans le cas contraire.

Un anneau est dissimulé sous les décombres au pied de la statue (jet de *TOC*). Tirer sur l'anneau déséquilibre la statue qui écrase le malheureux PJ sans rémission. En basculant, l'idole révèle une cache pleine d'araignées mortellement venimeuses. Le Bâton de Moïse se trouve au fond. Il est protégé par un fourreau d'une matière semblable à l'ivoire. Sortir le Bâton de l'étui n'est pas recommandé : contrairement à ce que pense Yan Yun, les pouvoirs de l'objet sont absolument incontrôlables. S'il quitte son étui, les *Dix Plaies d'Egypte* s'abattront aussitôt sur la région (voir encadré pour connaitre les détails de la catastrophe).

O

COMMENT LES PJ PEUVENT-ILS S'EN SORTIR ?

Les personnages ne doivent à aucun prix remplir la mission que leur a confiée Yan Yun : mieux vaut encourir sa colère et celle de la mafia chinoise plutôt que de subir les Dix Plaies d'Egypte. En cours de partie, le MJ livrera aux personnages quelques indices afin qu'ils prennent conscience du danger représenté par le bâton :

- C'est d'abord le chef du village Tadjh qui refuse obstinément de parler des Wadhay et des monuments en ruines qui se dressent sur les montagnes. Il met les personnages en garde contre leur curiosité, mais sans rien révéler de précis.
- Plus loquace, le jeune guide des PJ leur raconte la légende du démon qui dort sous les montagnes et que personne ne doit réveiller.
- Si les PJ lui rendent visite, l'ermite de la vallée commence par les insulter: "Rentrez dans votre pays ! Vous nous apportez la mort et la destruction !".
- L'aspect sinistre des ruines Wadhay peut encore faire réfléchir les personnages (avec perte de point de SAN à l'appui).

Enfin, si les PJ s'emparent du bâton, un jet de *Perception* réussi leur permet de remarquer les premiers signes de corrosion qui apparaissent sur l'étui. Le remettre dans sa cache ne sert à rien. Le seul moyen de neutraliser l'objet est de le remettre aux yétis avant qu'il ne soit trop tard. L'ermite de la vallée ou le chef des Tadjh peuvent donner ce conseil aux personnages :

"Abandonnez l'objet sur les pentes du Mont Yaendt. Les yétis le prendront et sauront ce qu'il doivent en faire..."

Les descendants des Wadhay jetteront le bâton dans un gouffre sans fond, au coeur de la montagne.

INDIANA JONES

O O O

SA CARTE

Indana Jones possède une carte qu'il laisse au village lorsqu'il part en exploration. Ce document se trouve dans une jarre qui contient aussi un cobra. Un personnage devra réussir un jet sous DEX/3 pour éviter la morsure. Le poison du serpent tue un homme en une minute.

La carte indique deux emplacements possibles pour le bâton : le Mont Yaendt et le Mont Kagash. Les personnages ont intérêt à la remettre en place après l'avoir consulté. Si Indiana Jones s'aperçoit qu'on a fouillé ses bagages, il entre dans une colère terrible. Il peut saccager les affaires des PJ, défier le plus fort pour un duel au fouet ou au bâton, ou même assassiner un personnage (mais hors de l'enceinte du village).

O

SON EMPLOI DU TEMPS

Les indications suivantes sont valables si les PJ ne trouvent pas le bâton avant Indiana Jones.

1° jour : en soirée, arrivée d'Indy au village Tadjh.
2° jour : Indy se lève tard, va jusqu'au lac avec son boy Yadii et rentre pour manger. L'après-midi, ils se rendent sur le Mont Yaendt où des yétis les attaquent par surprise. Yadii est tué, Indy se traine en sang jusqu'au village.
3° jour : Indy récupère. Ses scores de caractéristiques et de compétences sont provisoirement divisées par deux.
4° jour : Complétement guéri, l'aventurier va sur le Mont Kagash. Il découvre le bâton vers trois heures de l'après-midi. Sur le chemin du retour, il est une fois de plus attaqué par des yétis en furie.
5° jour : convalescence (comme pour le troisième jour).
6° jour : Le matin, Indy quitte le village pour rentrer à Panshakal. Le soir venu, il ouvre l'étui du bâton et c'est l'apocalypse...

OU L'ON RETROUVE INDIANA JONES

Il faut également compter avec Indiana Jones. L'aventurier veut le bâton et aucune mise en garde ne le détournera de son objectif. S'il s'empare de l'objet, les PJ doivent absolument le lui soustraire, même s'ils doivent pour cela tuer Indy. C'est à ce prix qu'ils sauveront le monde et accessoirement leurs peaux. Les personnages disposent d'une journée d'avance sur l'aventurier pour explorer la région. Le soir, alors qu'ils rentrent au village, ils ont la désagréable surprise d'y trouver Indy qui se moque ouvertement de ces crânes d'oeuf d'intellectuels.

Indy est très populaire chez les peuples des Montagnes (voir "Indiana Jones et le Temple Maudit"). Les villageois se bousculent pour toucher ses vêtements et les chiens, qui aboyaient férocement au passage des PJ, viennent se coucher à ses pieds et lui lécher les mains. Le chef Tadjh céde à Indy sa propre maison et offre un grand banquet en son honneur. Enivré par l'alcool de beurre rance, l'aventurier déclare aux PJ qu'il possède une carte et qu'il compte bien s'emparer du bâton dés le lendemain. En fait, il faudra deux jours à Indy pour découvrir le bâton, à supposer que les personnages ne le trouvent pas avant lui. Trois cas peuvent se présenter :



1) Indy s'empare du bâton avant les PJ. Ces derniers tentent de le lui voler. Par exemple, ils peuvent tendre une embuscade à l'aventurier sur le chemin du retour. Les gorges de la rivière Kahn sont l'endroit idéal. Les PJ doivent éviter de tuer Indiana Jones dans l'enceinte du village : les Tadjh n'apprécieraient pas du tout ce manquement aux lois de l'hospitalité et exécuteraient les meurtriers.

2) Les PJ s'emparent du bâton avant Indy : l'aventurier ne reculera devant rien pour le leur dérober. Cependant, il ne commettra pas l'erreur de tuer un personnage dans le village.

3) Les PJ comprennent rapidement que le bâton doit rester à sa place. Il leur reste à éliminer Indiana Jones.

Pour conclure, nous vous conseillons de jouer ce scénario sur un rythme rapide. Si l'action ralentit ou si les personnages semblent dans une impasse, utilisez la table de situation pour relancer la partie ●

Jean-Charles Vidal



LES DIX PLAIES D'EGYPTE

La catastrophe se déclenche quand le bâton n'est plus protégé par son étui. Ce fourreau, fait d'une matière qui ressemble à l'ivoire, se détruit par corrosion après quarante-huit heures d'exposition à l'air libre. Indiana Jones ou un autre personnage peuvent précipiter le désastre en ouvrant le fourreau: il se brise facilement avec un marteau.

Quoiqu'il en soit, les Plaies d'Egypte s'abattent alors sur le pays. Ces dix fléaux "sortent" successivement du bâton en moins de vingt-quatre heures. Ils affectent d'abord le lieu, puis la région où se trouve le bâton, mais leur champ d'action s'étend rapidement à l'Inde toute entière. Si les vents sont favorables, ils se répandent ensuite sur les pays voisins et peuvent gagner d'autres continents.

Viennent d'abord des **hordes de criquets** gros comme le poing. Les insectes attaquent férocement quiconque se trouve à proximité immédiate du bâton. Ils s'en prendront par la suite au bétail et aux cultures. Un personnage pris dans un nuage de criquet perd systématiquement un point de vie par tour de combat. Une maison constitue un abri sûr, à condition de fermer hermétiquement portes et fenêtres. Les criquets ne tenteront pas d'y pénétrer. Par contre, si les insectes sont libérés dans une pièce fermée, ils perceront la porte en moins d'un quart d'heure pour se frayer un chemin vers l'extérieur.

Les criquets s'éloignent, vite remplacés par des essaims de **mouches géantes**. Leur bourdonnement peut rendre fou les PJ. Ceux qui ne sont pas à l'abri dans un lieu parfaitement clos doivent réussir un jet de SAN chaque tour ou perdre 1D3 points.

Deux heures plus tard, une inquiétante **obscurité** envahit le ciel. Aucune lampe, aucun feu, ne peut percer les ténèbres. Les PJ n'y voient pas à un mètre. Ils risquent de tomber dans des crevasses ou de se noyer.

Puis des **ulcères et des plaies monstrueuses** couvrent leurs corps, les transformant en créatures si épouvantable à voir que chacun fera trois jets de SAN (1D4/0, 1D6/1, 1D10/1D4).

S'ils sont toujours en vie deux heures plus tard, les PJ assistent au début du plus grand **orage** que le monde ait connu. Le MJ fait un jet sous la *Chance* la plus faible du groupe. Un échec signifie que la foudre tombe au milieu (dégâts = 3 bâtons de dynamites). Et d'éventuels survivants auront bien du mal à échapper aux plaies suivantes, qui apparaissent à deux heures d'intervalle :

L'eau des rivières se change en sang (1D8 SAN et rien à boire pendant une semaine, sauf de la bière et autres liquides en bouteilles)

Une **pluie de grenouilles** s'abat sur la terre (1D6 SAN).

Les **moustiques** qui suivent ne voudront heureusement pas des créatures monstrueuses que les aventuriers sont devenus.

Des **épizooties** ravagent les troupeaux.

Mort du premier né de chaque famille. Ce dernier épisode a de l'importance pour les PJ : en effet, si un aventurier est l'aîné de sa famille, il périra sur le champ. Pour déterminer si un PJ est l'aîné, on fait un jet sous sa *Chance* (c'est une méthode arbitraire, mais elle en vaut une autre) ●

TECHNIQUE

Les chinois de l'emeute : Ils font parti des hommes de main de Yan Yun. Ils combattent avec des poignard (30%, dom 1D4+2).

Les montagnards (Tadjh et Brüzoo) : Ils possèdent des tromblons (20%, 1d6+2) et des sabres (25%, 1d6+1). Les pourcentages donnés sont valables pour les Tadjh et correspondent aux chances de base. Pour les Brüzoo, peuple guerrier, ajoutez un bonus de 10%.

Yétis : Ce sont les descendants dégénérés des Whadays. D'un naturel farouche, ces créatures ont une force prodigieuse. Ils ne s'effondrent qu'à 0 PV et ne meurent qu'à - 2.
FOR 18 CON 22 TAI 20 INT 8 DEX 14 POU 10
Points de Vie : 20 pierre lancée : 30% 2d6 coup de poing : 55 % 2d6 coup de pied : 35% 1d3+1d6.

Panthère des neiges : FOR 17 CON 11 TAI 15 INT 5 POU 11 DEX 19
Points de Vie : 16 griffes : 57% 1D6+1D4 morsure : 37% 1D10+1D4

Araignées venimeuses : Elles s'accrochent à leurs victimes. Leurs chances de mordre sont de 100% si la victime ne fait rien et de 60% si elle gesticule pour se débarrasser d'elles. Si elles manquent leur jet, on admet qu'elles ont lâché prise. Leur poison agit en 5 tours. Un personnage touché fera donc cinq jet sous la Constitution. Pour chaque jet, en cas d'échec, il perd 5 PV, en cas de réussite 1 PV ●

SUPPLEMENT
du
JEU DE ROLE



METAL FANTAISY

L'Ouvrage de références indispensable pour tout connaître sur l'Archipel et ses fascinantes planètes.

Par

E. BOUCHAUD
et
N. THERY

SIROZ productions

L'ARCHEOLOGIE DANS LES ANNEES VINGT

Au risque de décevoir tous les fans d'Indy, l'archéologue le plus célèbre du grand écran n'est guère représentatif de sa profession. Mais, heureusement pour nous, la vie de l'archéologue moyen des années 20-30 était suffisamment mouvementée pour servir de toile de fond à un scénario de l'Appel de Cthulhu (ou tout autre jeu contemporain) ou simplement étoffer le background d'un personnage.

LES VERITABLES INDIANA JONES.



'entre deux guerre marque un tournant dans l'évolution de l'archéologie. Les méthodes changent mais les mentalités demeurent les mêmes. En effet, les chercheurs de trophées, colonisateurs et imbus d'eux-mêmes, passent leur temps libre à se quereller. Sur le terrain, bien que chacun possède ses propres méthodes de fouille, il n'y a que le résultat qui compte.

DE LA MANIERE DE MIEUX CREUSER

Jusqu'au début du vingtième siècle, archéologie rimait souvent avec chasse au trésor. L'interêt des chercheurs se concentrait surtout sur l'esthétique de l'objet ancien. On prêtait plus d'attention à un vase sculpté qu'à une simple assiette de terre cuite, ce qui, d'un point de vue scientifique, ne se justifie pas vraiment. Le marché des oeuvres d'art devenait florissant comme on le remarque dans *les aventuriers de l'Arche Perdue*. Néanmoins, ce trafic prospère donna l'impulsion qui transforma les techniques archéologiques. Les musées et les antiquaires demandaient une datation plus précise des vestiges extraits des sites pour mieux en évaluer la valeur, d'où la nécessité de nouvelles méthodes.

Auparavant, les lieux de fouille que l'on localisait à partir d'écrits anciens ou de légendes prenaient des proportions gigantesques. Des centaines d'ouvriers passaient leur temps à retourner des monceaux de terre. Il arrivait aussi que le chercheur fasse appel aux autorités locales pour mobiliser l'armée.

Au cours des années 20-30, ces procédés vont laisser la place à une fouille beaucoup plus scientifique, grâce notamment au système Weelher. Cette méthode consiste à quadriller le site à l'aide de fils tendus et à délimiter ainsi des aires de fouille de quelques mètres de côté. Par la suite, l'altitude du quadrillage servira à repérer la profondeur relative des objets mis à jour. En procédant ainsi, l'emplacement des vestiges découverts est aisément répertorié et le plan des constructions dégagées beaucoup plus pécis.

Parallèlement au système Weelher, se développe la fouille stratigraphique (issue du principe de sédimentation cher aux géologues) qui met en évidence la disposition en couches des ruines. Cela fait prendre conscience aux archéologues de la difficulté de l'interprétation de leurs trouvailles. Imaginez un peu : une couche de fondation, une couche de construction, une couche de destruction, mélangez et rajoutez quatre ou cinq empilements du même type, touillez un peu le millefeuille et vous obtenez un joli casse-tête chinois, pain quotidien de l'archéologue.

LES GRANDES DECOUVERTES ARCHEOLOGIQUES DES ANNEES VINGT

1920, Cnossos : Cnossos est une ville de Crète située dans la plaine du Kairatos, à quelques kilomètres du port d'Amnisos. Arthur Evans découvrit un grand palais datant pour les plus vieilles parties de 2200 av. JC. On y découvrit des bijoux, des bronzes, des archives Achéènnes et en particulier le Labrys, un motif représentant une hache dont l'intérieur était recouvert par le plan d'un labyrinthe. Le palais lui-même semblait avoir été endommagé par des tremblements de terre, reconstruit et agrandit et ce plusieurs fois de suite, donnant à la construction d'ensemble un aspect labyrinthique. De plus, Evans mit à jour des fresques représentant des taureaux et des exploits de tauromachie. Il n'en fallu pas moins à Evans pour décréter avoir trouvé le palais du Roi Minos, demeure du légendaire Minotaure. Il semblerait maintenant que la confusion soit née des grecs eux-mêmes, qui auraient amalgamé la tauromachie et leur légende du Minotaure, mais le doute subsiste encore. Connaîtra-t-on jamais la vérité ?

1922, la tombe de Toutankhamon : c'est sans conteste la plus grande découverte archéologique du moment, dont le mérite revient à Howard Carter. La fouille des pyramides avait commencé au XIX°siècle et n'avait abouti qu'à la découverte de tombeaux vides, pillés des siècles auparavant. Carter fut le seul à s'obstiner aussi longtemps, mais sa ténacité trouva récompense. Il mit à jour un tombeau intact, préservé au fil du temps, contenant les restes de Toutankhamon, Pharaon de la XVIII° dynastie (1354-1346 av. JC.) ainsi que son fabuleux trésor. Beaucoup de légendes circulent au sujet de la malédiction des Pharaons, qui semblait frapper ceux qui avaient l'audace de violer leurs dernières demeures terrestres. On parla de magie, de sorcellerie et sur la fin, on avança même la théorie que la science des pharaons possédait la connaissance des radiations, qui frappait ceux qui pénétraient dans les tombeaux. En tout cas, mythe ou réalité, il n'en demeure pas moins qu'aucun des membres de l'expédition n'a survécu très longtemps à la découverte...

1920-1930, Ur : le site d'Ur (ou Our) se trouve en Mésopotamie, près de l'ancienne embouchure de l'Euphrate. Le site fut fouillé par Léonard Wooley qui découvrit des tombes et du mobilier funéraire, ainsi que des céramiques peintes. Dans la partie sud-est du site, on découvrit un cimetière de 20.000 tombes, riche d'un mobilier funéraire extraordinaire. On exhuma les corps de seize hommes suicidés qui semblaient accompagner le roi défunt. C'est jusqu'à présent le seul exemple de sacrifice collectif pour un mort.

1924-1940, Chichen Itza : ce site se trouve au Mexique méridional, dans la presqu'île et l'état du Yucatan. Silvanus Morley découvrit là-bas les vestiges de la capitale jadis occupée par les souverains Mayas. De nombreux monuments y sont encore visibles, comme le temple des guerriers ou encore le temple de Kukulan. Il faut noter que Morley reconstruisit la ville, qui est le premier site fouillé "sérieusement"

FOUILLER LE SOL NE CHANGE PAS LES MOEURS

A côté de ces progrès dans les méthodes de travail, les archéologues eux restent ancrés dans les valeurs issues des siècles passés. L'aventurier du type Indy n'est pas du tout concevable à l'époque. D'une part, il ne survivrait pas longtemps seul face aux pillards et aux indigènes déchaînés. D'autre part, la mentalité et le physique de notre héros jurent un peu avec la réalité historique.

Le portrait-robot de l'archéologue made in années vingt se rapproche plutôt de René Dussaud. Ces dignes personnages sont chauves ou presque, ont la cinquantaine (dont trente années passées à étudier), portent des lunettes, des moustaches ou une barbe suivant l'option. Leur esprit est très colonialiste, cela est dû au fait que les archéologues sont plutôt issus d'un milieu aisé. Ils considèrent souvent les autochtones comme des sauvages, tous justes bons à être utilisés pour creuser des sites.

De plus, l'archéologue se déplace avec une logistique digne de la plus





RENE DUSSAUD ? GRAND ARCHEOLOGUE FRANCAIS

Né en 1868 à Neully-sur-Seine, René Dussaud appartenait à la haute bourgeoisie. Son père, ingénieur, fut assistant de Ferdinand de Lesseps à Suez, puis à Smyrne. Ces régions attirèrent le jeune René et après avoir accompli sa formation à l'école centrale, il renonce à une carrière qui s'ouvrait à lui et s'inscrivit au cours d'arabe de l'Ecole des langues orientales et suivit des cours d'épigraphie sémantique. C'est ce qu'il étudiera tout au long de sa longue et brillante carrière. Son domaine de prédilection fut l'histoire des religions. De 1895 à 1901, il accomplit de nombreux voyages et mission en Syrie, d'où il rapporte une foule d'inscriptions. Plus tard, il déchiffrera les caractères les plus anciens de l'alphabet et concluera à l'origine phénicienne de celui-ci. Passionné par le problème de l'origine, il visite les fouilles de Cnossos et introduit la chronologie courte.

En 1910, il devient conservateur-adjoint du département des antiquités orientales au Louvre, puis conservateur en chef en 1928, il le restera jusqu'en 1937. En 1937 il devient Secrétaire Perpétuel de l'Académie et le restera jusqu'en 1948. C'est durant cette période de sa vie, en 1927, qu'il prend violemment position contre les défenseurs de Glozel, proclamant que Glozel est une supercherie et E. Fradin un faussaire

grande armée de Napoléon. La hiérarchie de l'expédition suit un ordre bien précis, comprenant à sa tête l'archéologue responsable de l'expédition et les ouvriers autochtones en bas de l'échelle. Notez aussi que l'archéologue se déplace avec sa femme s'il en a une. L'expédition pouvait prendre l'aspect de la cour du Roi Soleil, tout le monde se déplaçant à pied ou à cheval suivant son importance dans la hiérarchie (mais quoiqu'il en soit, toujours armé !).

Cette tournure d'esprit colonialiste va de paire avec une étroitesse d'esprit et un fanatisme qui frise souvent le ridicule. Les querelles d'opinion prennent parfois l'envergure d'affaires politiques et il n'est pas rare d'entendre dans une réunion "Monsieur, vous êtes un âne et vos découvertes ne valent rien". Ces éminences grises peuvent même en arriver aux mains pour faire valoir la rigueur scientifique de leur point de vue. L'opinion publique, toujours contente de voir des gens se taper dessus, se passionne souvent pour de telles affaires et le pays est à cette occasion encore une fois coupé en deux. En France, le parfait exemple de tout ceci, c'est l'affaire Glozel...

Glozel est un hameau de l'Allier, sorti de l'anonymat des cartes d'état-major en 1927, par la découverte de plaquettes d'argile qui, à l'instar du nez de Cléopâtre, doivent changer la face du monde (archéologique). En effet, ces plaquettes d'argile sont recouvertes d'étranges signes : un alphabet. Problème, elles sont datées d'une époque où l'alphabet n'était pas censé exister : on concoit mal que les hommes des cavernes puissent lire et écrire ! La nouvelle fait l'effet d'une bombe dans les milieux archéologiques ; des querelles sans fin aboutissent à des duels verbaux. Les journaux reprennent l'affaire et tout le monde prend position : la France est coupée en deux. Dans les lieux publics, chacun prend parti pour ou contre Glozel, tout le monde devient glozelien ou antiglozelien. Les cafés deviennent autant de place fortes se réclamant glozeliennes ou antiglozeliennes et ne servant que les membres de la même faction. Le côté gaulois des français de l'époque avait encore trouvé un moyen de s'exprimer.

De tels remous agitaient souvent le monde de l'archéologie...

L'ARCHEOLOGUE SUR SON LIEU DE TRAVAIL

Intéressons-nous à la pratique : comment cela se passait sur le terrain. Tout d'abord, quand on est archéologue et qu'on pense devoir fouiller un site, il faut de l'argent. Le mécénat est l'une des ressources de l'archéologie, ainsi que l'état et les musées, qui se battent pour recueillir des pièces rares. L'archéologue, lui, s'intéresse peu à la destination de sa découverte, son seul plaisir, c'est d'avoir trouvé quelque chose. D'autre part, les sites de fouilles sont souvent éloignés de tout et pour les atteindre, il faut traverser des contrées peu sûres (la plupart des sites sont situés au Moyent-Orient).

Prenons l'exemple de Wooley, sa femme, Max Malowan l'assistant, Hamoudi, contremaître de son état, le Père Burows, épigraphiste et guide spirituel de l'expédition et enfin les ouvriers. Une fois arrivés sur place, ils construisent avant toute chose une maison en brique où vivre : on reste là pour longtemps, alors autant s'installer confortablement. Il est fréquent à l'époque de construire ainsi en dur ; on peut citer le cas d'un archéologue qui fit construire en Turquie une forteresse avant de fouiller ! Construire ainsi marque aussi bien la supériorité de l'européen sur les autochtones que la volonté de se protéger des pillards.

Une fois installé, on commence alors les fouilles et la vie s'écoule paisiblement, émaillée ça et là de découvertes. Celles-ci sont ensuite vendues aux musées qui s'en portent acquéreurs. Bien sûr, plus on mettait à jour de vestiges et plus le site devenait prestigieux et plus l'archéologue gagnait l'estime (ou la jalousie) de ses confrères.

Il faut noter qu'un site n'est pas fouillé en permanence. Il l'est la plupart du temps six mois dans l'année, quand le temps le permet. Pendant la mauvaise saison, le chantier est laissé à la surveillance des ouvriers et l'archéologue repart dans son pays pour tenir des conférences sur ses découvertes, en découdre avec quelques collègues, récolter des fonds ou tout simplement pour se reposer. Un archéologue peut de cette manière bâtir sa carrière sur un site archéologique et ainsi associer son nom à toutes les découvertes qu'il y fait. La fouille d'un site peut occuper un archéologue pendant dix ans et certains sites sont fouillés pendant plus d'un demi siècle. Il arrive aussi que le jeune scientifique fasse ses armes sur quelques sites avant de se lancer seul.

Sur place, les étrangers sont généralement bien acueillis, car ils brisent le rythme monotone du travail. On leur fait part des découvertes en cours, on leur fait visiter le site et ils peuvent s'ils le désirent y travailler un peu. Les archéologues sont très heureux de partager leur savoir, quand on sait les amadouer. On peut prendre à ce sujet l'exemple d'Agatha Christie, qui visita de cette manière le site d'Ur et y rencontra son futur mari : Max Mallowan, qui devint en son temps un brillant archéologue.

Pour nous résumer, si vous voulez camper des archéologues à la ville comme sur le terrain, éloignez-vous de l'image d'Indiana Jones. Bien sûr, un brin de fantaisie est toujours conseillé, mais n'oubliez pas que l'archéologue est plutôt âgé, vieux jeu et sectaire. Comme modèle de comportement, reportez-vous aux vieux Tarzan (avec Johnny Weismuller) et calquez l'attitude de vos personnages sur celle des explorateurs blancs qui traquent Tarzan. Vous obtiendrez ainsi des aventuriers de toute beauté qui mettront du sel dans vos parties.

Michel Rodriguez

GAME'S

LE SPECIALISTE DU JEU D'ADULTES

JEUX DE ROLES

VO	Space 1889	290 F
VO	Mega Traveller	340 F
VO	2300 AD	240 F
VO	Twilight 2000	240 F
VO	Space Opera	245 F
VF	Stormbringer	210 F
VF	Hawkmoon	210 F
VF	RuneQuest	250 F
VF	JRTM	220 F
F	Hurlements	189 F
F	Empires et Dynasties	210 F
F	Rêve de Dragon	150 F
VF	Star Wars	89 F
VF	James Bond 007	119 F
VF	Warhammer JdR	179 F
VF	Paranoia II	169 F
F	Trauma	149 F
VF	Les Technoguerriers	140 F
VF	L'Appel de Cthulhu	210 F
F	L'ultime Epreuve	250 F
F	La Compagnie des Glaces	150 F
VF	Marvel Super-Héros	160 F
VF	Chill	160 F
F	Maléfices	190 F
F	Légendes Celtiques	190 F
F	Légendes de la table ronde	210 F
F	La Vallée des Rois	285 F
F	Athanor	220 F
F	Animonde	150 F
F	Empire Galactique	145 F
VF	Tunnel and Trolls	160F

WARGAMES

F	Auerstaedt	230 F
VO	Harpoon	240 F
T	Air Superiority	310 F
T	Open Fire	425 F
T	Air Force	320 F
T	Wooden ships...	280 F
T	Flight Leader	360 F
T	Patton's Best	340 F
T	Main Battle Tank	300 F
VO	Stalingrad	300 F
VO	Johnny Reb	240 F
T	Squad Leader	395 F
VO	Empire in Arms	420 F
T	Tac Air	340 F
T	Third Reich	340 F
T	Ambush	430 F
T	Gulf Strike	460 F
VO	Pacific War	540 F
T	The Great Patriotic War	295 F
VO	Team Yankee	295 F
T	The Longest Day	995 F
VO	Tokyo Express	430 F
T	2nd Fleet	410 F
T	6th Fleet	410 F
T	7th Fleet	470 F
VO	Russian Front	360 F
T	Raid on St Nazaire	320 F
T	Nato	215 F
VF	Yom Kippur	250 F
VF	Little Big Horn	250 F
VF	Okinawa	250 F

JEUX DE PLATEAU

T	Civilization	380 F
T	Kremlin	265 F
VO	Merchant of Venus	300 F
T	Kingmaker (TM Games)	320 F
VO	Britannia	300 F
T	Cold War	250 F
T	Dungeonquest	240 F
T	Chainsaw Warrior	230 F
T	Dark Future	300 F
T	Adeptus Titanicus	380 F
T	Warrior Knights	260 F
VO	Blood Bowl	300 F
VO	Talisman	230 F
VF	Battletech	220 F
VF	Super Gang	295 F
F	Full Métal Planète	295 F
VF	Junta	160 F
VF	Suprématie	260 F
VF	Blood Bowl	170 F
F	Armada	220 F
VF	Mille et Une Nuits	245 F
VF	Sorcier de la Montagne...	198 F
F	Tempête sur l'Echiquier	75 F
VO	Dungeonbowl	200 F
F	L'An Mil	230 F
F	Baston	195 F
F	Chicago	240 F
T	Space Hulk	300 F
F	Excalibur	280 F
VF	Zargos	230 F
VF	Fief II	230 F

Les Magasins GAME'S

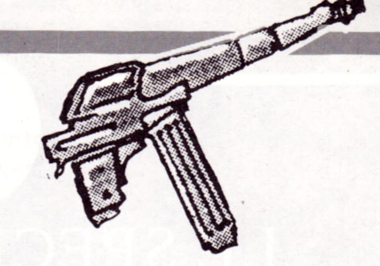
FORUM DES HALLES
Niveau -2
Tel : 40 26 46 06
Demandez Marc

LA DEFENSE
Les 4 Temps
niveau 2
Tel : 47 74 88 54

Ce bon de commande est à retourner à :
GAME'S - forum des Halles
BP - 75001 Paris

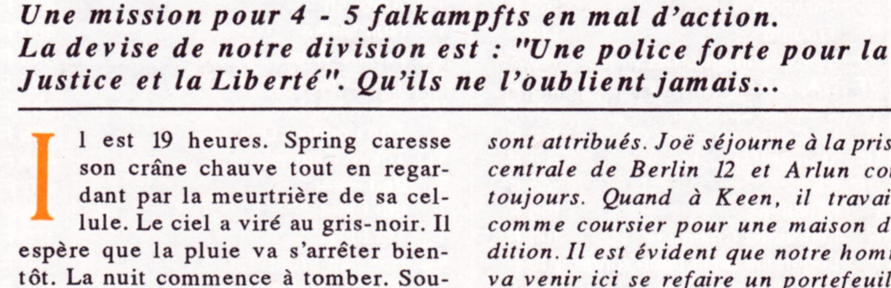
N'oubliez pas de donner vos coordonnées :
Nom :.................... Prénom :....................
Adresse :....................
Code Postal :....................
Ville :....................
Tel :....................

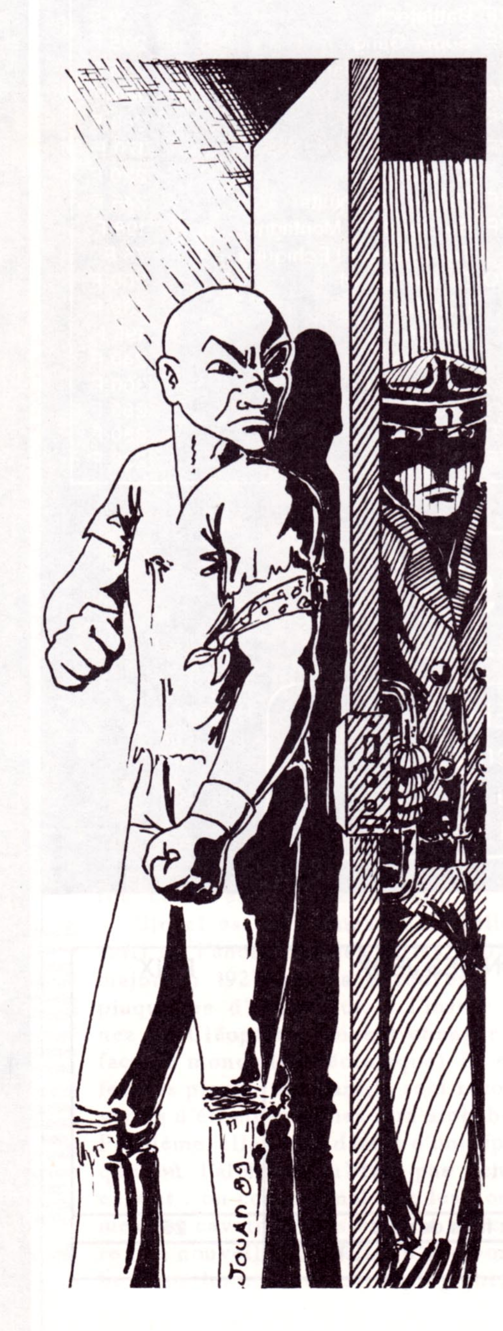
DESIGNATION DES JEUX	PRIX
Participation aux frais de port	25 f
TOTAL	



L'EQUIPEE BOOZROLL







Une mission pour 4 - 5 falkampfts en mal d'action. La devise de notre division est : "Une police forte pour la Justice et la Liberté". Qu'ils ne l'oublient jamais...

Il est 19 heures. Spring caresse son crâne chauve tout en regardant par la meurtrière de sa cellule. Le ciel a viré au gris-noir. Il espère que la pluie va s'arrêter bientôt. La nuit commence à tomber. Soudain, les gouttes cessent. Le moment est venu. Les pas du maton se rapprochent de sa sombre demeure. Le verrou s'ouvre. Comme d'habitude, Spring va être mené à sa séance de gymnastique nocturne dans la cour. Mais, à peine la porte franchie, le taulard se retourne et frappe de toutes ses forces la tête de son gardien.

"Cette fois, c'est vraiment parti" pense *Spring Boozroll* quand son escorteur s'écrase sur le sol froid.

CHAUDS LES MATONS

Berlin, vendredi 13 septembre au matin, briefing de l'équipe 2. C'est le rapport de 9 heures, en plus des infos diverses (faites 3 ou 4 tirages sur la Table des Evénements de Berlin XVIII 2° éd). Le lieutenant prend la parole pour avertir les personnages de l'évasion de Spring Boozroll :

"Hier soir, Spring Boozroll, âgé de 34 ans, s'est évadé de la prison de South Marchs en tuant trois gardiens à mains nues. Pour mémoire, cet homme a été condamné il y a cinq ans à la prison à vie. Lui et ses trois frères, Joë, Arlun et Keen, ont commencé leur carrière criminelle à l'adolescence : attaque d'une grand-mère, meurtre de leur père, etc. Environ 450 délits leur sont attribués. Joë séjourne à la prison centrale de Berlin 12 et Arlun court toujours. Quand à Keen, il travaille comme coursier pour une maison d'édition. Il est évident que notre homme va venir ici se refaire un portefeuille. Faites gaffe, il était tireur d'élite lors de son armée. Vous pouvez partir en patrouille."

Une fois les personnages en patrouille, faites des tirages sur la Table d'Evénements, puis, vers 18 heures, alors qu'ils s'apprêtent à rentrer chez eux, un message venant du central de police Berlinois retentit sur les ondes:

"Alerte à toutes les unités des secteurs 12, 14, 18 et 21, une révolte suivie d'une évasion massive vient de se produire à la centrale du secteur 12 à la suite d'une explosion. Que toutes les voitures et motos disponibles se rendent dans ce secteur. Ramenez les prisonniers morts ou vifs, mais pas de cartons dans la population, la presse couvre l'événement."

Les Falkampfts vont, bien entendu se rendre sur les lieux. Voici les situations auxquelles ils vont être confrontés.

L'une des avenues du 12 est bloquée par deux barrages de police, un de chaque côté. Environ 25 Falkampfts sont en position de tir. Au milieu, à 100 m de chaque barrage, trois voitures sont garées en triangle. Au centre de cette figure se trouvent cinq évadés armés de TY Assault. Sur la chaussée, une trentaine de cadavres de Falkampfts, passants et autres malchan-

ceux s'étalent dans des poses grotesques. C'est le lieutenant Hernër qui dirige le siège du côté où arrivent nos Falkampfts. Celui-ci ne veut pas prendre de risques car il estime que l'assaut serait fatal à nombre de ses hommes. Quand nos héros arrivent, la première question qu'il leur pose est : *"De quel secteur êtes-vous ? "* Dès que les Falkampfts lui répondent qu'ils sont du 18, il leur fait mettre un gilet pare-balles et leur annonce leur mission.

"Vous voyez les trois bagnoles là-bas ? Bien. Maintenant, regardez celles-ci (il montre deux voitures rapides type Scorpios), vous montez dedans, deux d'entre vous les conduiront et éliminez-moi ces ostrogoths. Vite !"

Il est à préciser que jamais les mutins ne se rendront. Par contre, ils tenteront une sortie par les magasins situés à 10 mètres sur leur gauche s'ils n'arrivent pas à stopper net l'avance des Falkampfts. Les braves atteindront le refuge des bâtiments après avoir essuyé 50 tirs chacun, venant des barrages de droite et de gauche... Bloody Hell, il va y avoir de la purée sur la chaussée.

—O O O—

L'HOSTO DU 12

Les Falkampfts en bon état ont l'honneur d'être envoyés expresso à l'hôpital du 12. En effet, vingt prisonniers se seraient réfugiés là-bas. Sur place il n'y a que deux voitures déja arrivées et 8 hommes attendent. Le plus gradé est le sergent Malbarré et son idée à lui est d'attendre la tournure des événements. L'évacuation des lieux est terminée mais seuls les visiteurs, les infirmiers, les médecins et les malades valides ont pu sortir. Il doit encore rester beaucoup de monde. Dix minutes après, c'est trois voitures de journalistes qui arrivent. L'action des Falkampfts sera donc suivie. Gare aux bavures car les journaleux, appelés aussi oiseaux de malheur (restons polis), seront sans arrêt sur le dos des pauvres joueurs - Dieu que c'est agaçant. Il vaudrait mieux pour nos amis qu'ils ne s'avisent pas de les maltraiter car ils y gagneraient la une des journaux, un savon de la part du capitaine ainsi qu'une amende sur salaire de 500 DM.

Si les Falkampfts décident eux-mêmes d'aller jouer les commandos dans l'hôpital, comptez 10% de malus à leurs adversaires, de la part du Meneur de Jeu, afin de récompenser leur bonne volonté. Sinon, 10mn après l'arrivée des journalistes, se pointe le dit Lieutenant Hernër. Celui-çi ordonne l'assaut en douceur de l'hôpital après une heure de négociations infructueuses. Aucun de nos Falkampfts ne sera couvert, surtout si ceux-çi ont donné l'assaut dans les premières minutes de leur arrivée, c'est-à-dire sans ordres. Chaque étage contient 20 pièces, plus exactement 18 chambres, 1 local d'infirmiers et un débarras. Il y a en tout cinq étages. Faites visiter aux Falkampfts un ou deux étages (voyez leur enthousiasme). Pour chaque pièce visitée, jetez 1d100 et lisez le paragraphe correspondant au résultat du jet de dé.

01-50 : la pièce est vide, les occupants sont partis paniqués car plusieurs étagères ont été renversées.

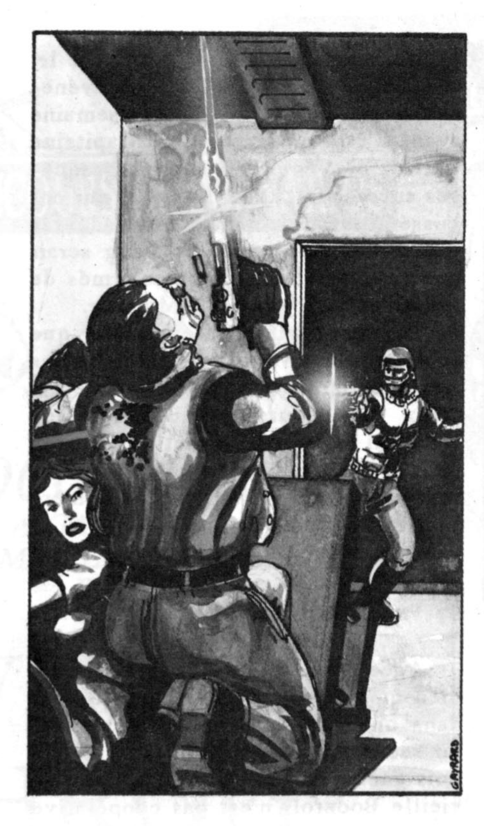
51-70 : Il reste une personne camouflée dans un placard ou sous un lit. Elle tente de ne pas se faire remarquer, mais le claquement de ses dents est facilement repérable. Si elle se sait découverte, elle sort précipitamment et essaye de fuir en bousculant les personnages. Elle s'arrête si les Falkampfts sortent leurs plaques et se met à pleurer.

71-80 : Si c'est la deuxième fois que vous venez à ce paragraphe lisez à partir de Z. Un évadé est à l'intérieur de cette pièce. Il a monté une barricade avec divers ustensiles et mobiliers de l'endroit et tient en otage une jeune femme qui est prostrée dans un coin, paralysée de peur. L'homme tire sur tout ce qui bouge et empêche toute personne d'entrer. Permettez alors à l'un des personnages, célibataire et pas trop vieux, d'abattre l'homme. Il suffit pour cela que l'évadé se tourne un peu trop du côté du Falkampft, laissant ainsi transparaitre le haut de son corps et sa tête.

Si les deux tirs permis au Falkampft ratent, tant pis. S'il fait 100 au dé, il blesse la fille. Celle-çi tombe, laissant son agresseur sans bouclier et les journalistes avec un bon scandale. D'autant que cette femme n'est pas une bergère... Si le Falkampft réussit son coup, la jeune femme tombe évanouie. Le joueur a droit à un jet de 1d100 sous deux fois sa Témérité. S'il rate, il tombe amoureux de cette beauté, sinon il n'a pas de coeur. Quoi qu'il en soit, la jeune fille elle est amoureuse de ce superbe héros. Nous en reparlerons, son nom est *Sophia Delmarre*.

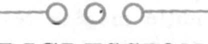
Z : Un forcené est dans cette pièce, même situation que précédemment, mais sans otage. Du fil à retordre pour nos touristes préférés.

81-90 : Il y a un malade dans cette chambre. Hélas, son état ne permet pas qu'on le déplace. Il faut donc faire venir des infirmiers pour l'évacuer.



91-00 : La pièce est vide, mais un prisonnier sort de celle d'à côté, tire sur les personnes se trouvant dans le couloir et tente de s'enfuir. Les personnages dans le couloir ont un jet de *sens x 3* sur 1d100 pour ne pas être surpris. S'il n'y a personne dans le couloir, les Falkampfts ont un jet de *Sens x 2* pour l'entendre fuir.

Quand les deux étages sont nettoyés, on emmène les blessés et nos Falkampfts touchent une prime de 600 EM chacun.



DIGRESSION

La jeune femme de l'hôpital, Sophia Delmarre, est en fait la fille d'un industriel de Berlin assez riche qui possède l'usine automobile Oméga. Si l'un des Falkampfts l'a sauvée sans la toucher (avec son flingue), il est invité chez son père pour diner. C'est peut-être pour notre Falkampft le début d'un grand amour, mais, pour que le père accepte une quelconque idée de mariage, il lui faudra quitter la police et entrer comme chef de la sécurité dans les industries Delmarre, une place intéressante et tranquille avec un salaire de 10.000 DM par mois !!



BILAN

Le bilan de l'Opération Coup de Filet est assez mauvais. Il manque en effet à l'appel 35 prisonniers qui courent toujours dans la nature. Budget de la police oblige, celle-ci a interrompu les recherches de masse.



Nos Falkampfts vont reprendre le train-train quotidien (Tables d'Evénements) durant environ une semaine avant d'être chargés par le Capitaine Cartibaldi d'enquêter sur les braquages successifs (10 en 10 jours) qui ont laissé pour le moment douze cadavres froids sur le bitume. Le gang serait composé de quatre hommes armés de Marxmen 12.33 et de TY Mygalle.

La seule piste intéressante que possèdent les aventuriers est celle des frères Boozroll. Ce type de casse est assez dans leurs méthodes et Joë Boozroll est parmi les mutins disparus dans la nature. Nos Falkampfts pourront aussi trouver l'adresse de la mère Boozroll et de Keen.

—o o o—



L'ENQUETE

Mme Boozroll

Agée d'une cinquantaine d'années, bien qu'elle en paraisse 70, elle loge dans une cabane pourrie en bordure du secteur 17. Derrière la clôture de bois guette un doberman sournois. La vieille Boozroll n'est pas coopérative pour un sou et envoit les Falkampfts paître de sa fenêtre. Il faut menacer d'abattre le chien pour qu'elle les laisse entrer. Mme Boozroll affirme qu'elle n'a pas revu ses fils depuis plus de huit ans, racontant que ses garçons sont des victimes de la société, qu'elle a eu le premier à l'âge de 16 ans, que son mari est mort tué par ses enfants qui en ont eu marre de se faire frapper et de le voir la battre.

Si l'on fouille la maison, on découvre sous le matelas une grosse liasse de billets pour une somme de 20.000 EM. La vieille mégère reste muette sur sa provenance. Menacée d'être emmenée en prison, elle reste de marbre. Mais si on menace de nouveau d'abattre son chien si elle ne parle pas, elle craque et avoue que son fils aîné, Spring, l'a contactée et lui a amenée l'argent au volant d'une voiture rouge, une Larrion, de l'agence de location Zenda.

Keen

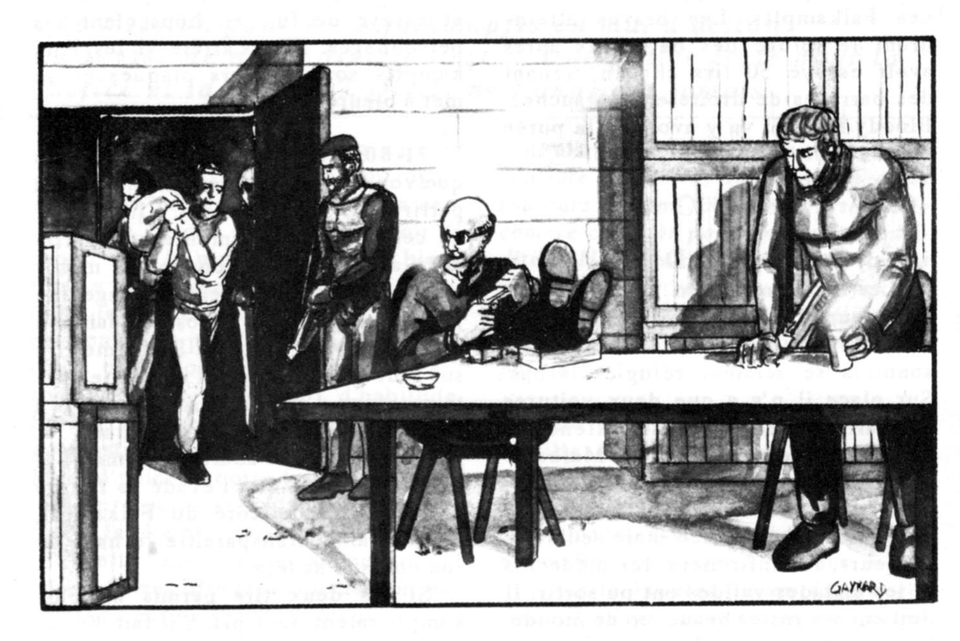
Ce jeune homme brun de 26 ans, 1m80 pour 75kg, est en liberté conditionnelle. Il a toujours été entrainé par ses frères, lui qui déteste la violence, et n'a jamais pu endiguer le flot incessant de tueries provoquées par les siens. Il travaille comme coursier pour une maison d'édition de livres de cuisine et a un alibi pour chaque hold-up, étant soit à son travail soit avec sa petite amie Sheila. Son frère aîné l'a contacté il y a deux semaines pour participer à un gros coup, mais il a refusé. Son autre frère, Arlun, l'a lui aussi contacté, il y a deux mois environ, pour lui proposer le coup du siècle. Mais de la même manière, il l'a éconduit. Les Falkampfts peuvent toujours suivre Keen, ce qui serait une perte de temps car il est innocent et semble mener une vie tranquille. Mais alors, qui est le quatrième larron, doivent se dire les Falks.

L'agence de location Zenda

En effet affirme le patron, un cadre binoclard de trente printemps, après avoir regardé son registre, une Larrion rouge a été louée il y a de cela 4 ou 5 jours, le client a payé cash, la voiture a été prise à l'agence mère, dans le 12, pour être rendue au même endroit trois jours plus tard. Le client se nomme Klaus Debitck. Il a déja loué, du 12 au 15 septembre, deux camions et trois fourgonnettes. Il décrit l'homme (il s'agit d'Arlun) ou le reconnait si on lui montre une photo.

Les trente membres du gang sont dirigés par Spring au niveau pensée et par Arlun au niveau pratique, armes et matériel. Quand à Joë, il fait le repérage sur le terrain et informe des bons coups que l'équipe pourrait réaliser et les soumet à Spring. Les trente hommes de main sont répartis en sept équipes de quatre personnes, sélectionnés selon leur taille, de façon à ce qu'une fois masqués, les descriptions du gang se corroborent. Le siège du gang a été installé en bordure de Berlin, dans un vieil immeuble délabré.

Prenons un exemple : l'équipe 1 doit faire un casse. Le premier jour, elle part de l'immeuble, agit et va se cacher à l'entrepôt, où se trouvent aussi les deux hommes qui ne font pas de casses (comptez avec moi : 30 hommes - 7 équipes de 4 hommes = 2 hommes qui restent) ; le deuxième jour, la seconde équipe part faire son casse puis va rejoindre l'équipe 1 toujours en planque à l'entrepôt ; le troisième jour Arlun récupère l'équipe 1, l'équipe 3 fait son casse et rejoint la 2, etc. Chaque équipe a donc toujours deux jours de planque à l'entrepôt, il y a donc 10 hommes en permanence làbas.



L'AFFAIRE

C'est Arlun Boozroll, le frère en cavale, qui a monté l'évasion de Spring, son aîné. Puis tous les deux se sont attaqué à la Centrale du Secteur 12, où croupissait Joë. A l'aide de 12kg de plastique, ils ont organisé une évasion massive. Ayant emmenés avec eux un important stock d'armes qu'ils ont distribué à chacun, ils ont pu semer une panique sanglante et soustraire une trentaine de prisonniers, dont leur frère, à la loi (dans les fourgonnettes et les camions) avant de les mener dans un entrepôt du quai. Une série de Hold-up commence, apparemment commis par quatre malfrats masqués. En fait, ce ne sont jamais les mêmes et les pistes sont brouillées. Qui sont ces quatre hommes qui arrivent à accumuler à eux seuls tant de délits en si peu de temps ?

—o o o—

INDICS

Si nos Falkampfts veulent aller un peu plus vite en besogne, il n'y a pas de secrets, il faut qu'ils aillent voir leurs indics et obtiennent des renseignements (Connaissance de la rue et Interrogatoire, voire Psychologie). Au milieu d'informations plus ou moins fantaisistes ou n'ayant rien à voir avec l'affaire, un entrepôt leur est signalé comme le siège d'une nouvelle bande. S'ils sont toutefois lamentables, où

que leurs indics ne savent rien, ils ont droit quasiment chaque jour à un appel radio leur signalant un braquage de la bande des 4. Poursuites, coups de feu, accidents... Le Meneur de Jeu peut alors faire de son scénario un remake des "Clones du royaume de Zigra" (LE série Z mythique des cinéphiles berlinois) puisque même morts, ou arrêtés, les membres de la bande des 4 agissent toujours. Un véritable casse-tête !!!

L'entrepôt

La nuit, il y a toujours trois hommes de garde, les autres dormant avant de prendre leur tour de guet. De jour, deux d'entre-eux sont en alerte et les autres se détendent. Quoi qu'il en soit, ils ont leurs armes à portée de main. Un criminel ne connait jamais le repos. L'entrepôt est assez grand, environ 30m sur 50m. Il y a plusieurs rangées de caisses, sur une hauteur de 10m, qui contiennent des poteries et des bouteilles de liquide bleu qui servent à colorer l'intérieur de bibelots en verre, ce qui promet un combat animé où les caisses sous l'impact des balles égayeront le sol d'une fraiche couleur à la Street Trash. Il y a aussi deux trans-palettes, deux bureaux au fond qui servent de salle de poker et de salle à manger, une porte principale à deux battants, une porte arrière et quatre vasistas sur le toit. Les Falkampfts peuvent toujours attaquer eux-mêmes, mais il serait plus prudent d'appeller du renfort ; laissez-leur choisir la conduite à tenir.

Après la bataille (s'ils la gagnent), ils trouvent dans les bureaux environ 160.000 DM, la recette de deux casses. Les hommes vivants donnent l'adresse de l'immeuble QG. Mais si les Falkampfts surveillent discrètement l'entrepôt, ils voient arriver vers midi un homme répondant au signalement d'Arlun. C'est l'occasion rêvée de l'appréhender. Il ne se laisse pas faire, mais, s'il se sent bloqué, se rend. Si les aventuriers ne sont pas extrêmement discrets, Arlun sent le piège, fuie et évacue le QG.

Le QG du Gang

Une heure avant l'arrivée des Falkampfts, le gang des *Oslaves* attaque le gang Boozroll. Treize cadavres gisent sur le sol, dont trois sont des mutins de la Centrale du 12. Le gang Boozroll s'est fait la malle. A ce stade de l'affaire, les Falkampfts sont sans piste, car Arlun ne parlera pas !!! L'identification des dix autres corps permet toutefois aux Falkampfts de reconnaitre des Gang-bangers des *Kraputnicks*, un narco-gang Oslave.

Les oslaves ne veulent qu'une chose, l'élimination de ce gang marginal, ce pourquoi ils aident les Falkampfts. Un de leurs hommes contacte nos policiers et leur donne les informations suivantes : ils étaient une vingtaine dans l'immeuble. Le chef est Spring Boozroll. Ce dernier a une petite fille de 6 ans, Emilie, qui vit avec sa mère, une dénommée Chantal, une frenchie qui travaillait pendant son idylle avec Spring dans une boutique de lingerie fine sur RommelStrasse.

La petite boutique des horreurs

C'est une boutique de haut standing où de grandes dames, des mannequins et de vieilles riches, viennent se fournir en stimulants visuels. Autant dire qu'un déploiement de brutalité serait malvenu et provoquerait divers coups de téléphone chez le FaltFur. C'est aussi pour les Falkampfts une bonne occasion de nouer une idylle de quelques jours, s'ils savent montrer une certaine classe. En dehors de ces constatations déplacées, le patron est un homosexuel d'une cinquantaine d'années, très chochotte.

"J'ai eu en effet il y a quatre ans une vendeuse répondant au nom de Chantal Meunier. Je l'aimais bien d'ailleurs, mais hélas, un jour elle a eu un nouveau petit ami, un "polak", un flic je crois. Et il l'a obligée à quitter sa place. Ce mec était une horreur, je crois qu'il la battait. Je ne sais pas ce qu'elle est devenue."

Le patron leur donne l'adresse à laquelle sa vendeuse habitait, ainsi que la description de son "ami".





AVIS DE RECHERCHE

Les Falkampfts peuvent se rendre à l'adresse que le vieux leur a donné. Hélas, elle n'habite plus à son ancien domicile et nul ne peut les renseigner. Il reste le flic. En utilisant leurs talents en informatique et les maigres renseignements qu'ils ont glanés, il trouvent trois suspects : *Russel Ocwoski* sergent-chef dans le 16, *Jacek Zibulski* ex-lieutenant retiré de la police et *Tadeusz Woulenski*, jeune sergent muté à Venise.

Russel Ocwoski

Agé de 34 ans, Russel vit avec sa femme et ses deux filles dans un petit F3 HLM. Très sympathique, bonhomme, il contraste fortement avec sa femme, une grosse dondon égoïste et paranoïaque qui entame une scène de ménage infernale, avec jets de vaisselles et insultes saisissantes, dès qu'elle entend parler de Chantal. Russel n'est pas le bon type et il tente de calmer sa femme tout en s'excusant du spectacle dégradant que donne sa moitié.

Tadeusz Woulenski

Par le Central de police, les Falkampfts apprennent que celui-ci est marié à une femme nommée Isabel Meunier. Le signalement ne correspond pas à celui de Chantal. Voilà une fausse piste qu'elle est belle !

INCORRUPTIBLES, LES FLICS ?

Il n'y a pas d'adresse dans le dossier de Jacek Zibulski, mais celui-ci précise qu'il doit habiter dans la rue St Dominique, le quartier Hot du XVIII. En interrogeant les prostituées qui arpentent la rue ainsi que les dealers, les Falkampfts n'apprennent rien. Jacek reste inconnu (apparemment). S'ils interrogent subtilement, sous des airs de clients, ils apprennent que Chantal est la fille qui fait le trottoir devant l'hôtel Enrik. Ils n'apprennent par contre rien sur Zibulski.

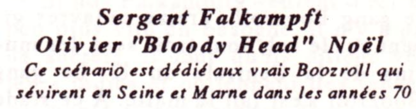
Jacek est en fait devenu proxénète et Chantal travaille pour lui. Elle est liée à lui par la peur et il faut faire preuve de beaucoup de psychologie pour la faire parler car il "protège" sa fille. Jacek habite le 4° étage d'une maison de passe luxueuse au coin de KarnivalStrasse et la 101° avenue. Il est bien entendu en état d'arrestation mais dix gardes du corps le protégent. Sans compter que la maison abrite un minimum de gratin et qu'il faudra prendre des pincettes pour éviter le scandale.

Une fois Jacek arrêté et Emilie en lieu sûr (elle est dans un orphelinat du 15), Chantal accepte de parler. Cette jeune femme de 29 ans n'a pas été gâtée par la vie. D'abord chassée de chez ses parents à l'âge de 16 ans, elle traine durant trois ans dans un peu tous les squatts. Lors d'une soirée, elle rencontre Spring. Celui-ci, déjà fiché au grand banditisme, est un homme qui parait sûr de lui et riche. Elle en tombe amoureuse, mais n'ose pas l'approcher, son entourage de femmes et la timidité de Chantal empêchent tout échange. Un soir, alors qu'elle est malmenée par un groupe de Neuropunks, Spring qui se trouve dans les parages entend ses appels au secours et la tire de ce mauvais pas. Il en tombe amoureux fou. Le bonheur les prend. Spring arrête sa vie de gangster. Ensemble, ils ont une fille, tout va bien. Le drame survient lorsqu'un an après, Spring est arrêté lors d'un banal contrôle de police. Chantal élève seule son enfant. Le flic qui a arrêté Spring la prend alors sous sa protection plus menaçante qu'amicale. Il quitte la police pour devenir proxénète un an plus tard et la fait travailler sur les trottoirs de la capitale, gardant sa fille en otage. Chantal espèrait simplement le retour de Spring, elle est sûre qu'il n'a pas pu l'oublier. C'est le moment pour les Falkampfts de tendre un piège au cerveau du gang des trentes.

—o o o—

LA PATIENCE EST UNE VERTU

Il suffit d'attendre tranquillement. Deux jours plus tard, Spring et Joë, accompagnés d'Arlun s'il est toujours en liberté, viennent à la maison de passe pour faire la peau à cet "enfoiré". Les deux ou trois hommes ne se laissent pas arrêter, le combat promet d'être sanglant ; les compères se barricadent dans un magasin de jeux et n'en sortent pas. Il faut des renforts aux Falkampfts, qui leur sont donnés sans conditions. Le seul moyen de régler l'affaire calmement est d'accorder à Spring un droit de visite à sa fille et sa femme, ainsi que de lui garantir que la prime donnée pour leur arrestation sera versée à sa femme. Si l'un des Boozroll s'en tire vivant ou si les négociations aboutissent, les Falkampfts apprennent l'adresse de la planque des autres évadés : il s'agit d'un cinéma désaffecté. Bien sur, si les Falkampfts sont toujours aussi avides de sang, les vingt autres fugitifs ne se laissent pas faire, dans le cas inverse, après une petite résistance, tout rentre dans l'ordre.



Sergent Falkampft
Olivier "Bloody Head" Noël

Ce scénario est dédié aux vrais Boozroll qui sévirent en Seine et Marne dans les années 70



TECHNIQUE

Les forcenés : F 13/C 14/R 14/H 12/S 8/Co 11/T 18/A 15/ Physique : 135
analyse situation : 60% - se dissimuler : 55% - leader : 45% - conduire : 60% - combat mains nues : 75% - arme blanche : 80% - arme à feu : 85% - lancer : 60%

LES PERSONNAGES

Spring Boozroll : âgé de 34 ans, c'est un homme dont le visage est marqué par des années de cavale et d'incarcération. Il parle posément et porte sur ses interlocuteurs un regard qui transperce, leur procurant un sentiment d'infériorité. Spring est blond, a les yeux verts et mesure lm82. Bien qu'ayant un caractère très violent, c'est un personnage réfléchi et très calme.
F 18/C 17/R 15/H 14/S 17/Co 15/T 18/A 16 Physique : 175
Analyse de situation 85% - Marcher silence 85% - Se dissimuler 75% - Leader 75% - Conduire 80% - Combat mains nues 85% - Arme blanche 85% - Arme à feu 90% - Commando 85%

Arlun Boozroll : né deux ans après Spring, Arlun a toujours eu le moral, le sourire aux lèvres. Il ne panique jamais et c'est aujourd'hui un génie de la criminalité. Il est blond, les yeux noirs et mesure lm70.
F 15/C 16/R 14/H 13/S 15/Co 18/T 14/A 13 Physique : 155
Analyse de situation 75% - Electronique 65% -Informatique 80% - Se dissimuler 70% - Falsifier 75% - Combat mains nues 55% - Arme à feu 65% - Commando 70%

Joë Boozroll : âgé de 28 ans, Joë est le plus discret des quatres frères, il est aussi le plus cruel et le plus observateur. Joë est brun, a les yeux marrons et mesure lm75.
F 14/C 15/R 18/H 16/S 18/Co 17/T 12/A 11/T 11 Physique : 145
Analyse situation 95% - Se dissimuler 95% - Marcher en silence 90% -Travestissement 90% - Falsifier 75% - Conduire 95% - Arme à feu 80% - Combat mains nues 85%

Pour les caractéristiques des autres évadés, utiliser celles des forcenés coincés entre les trois voitures au début du scénario.

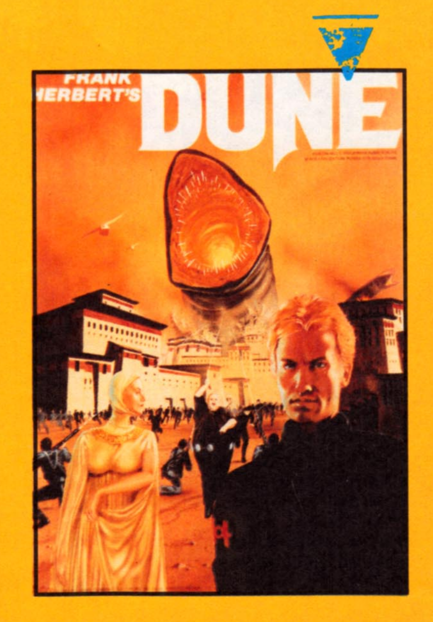

GAYRARD 89



DUNE

En entrant dans une pièce pour la première fois de votre vie, n'avez-vous jamais eu la troublante impression d'être déjà venu ici, d'avoir déjà poussé cette porte et monté ces marches ? Oui ? Eh bien je dois vous confier qu'il se produit exactement la même chose depuis quelque temps lorsque mes douces et blanches mains se referment avec convoitise sur un jeu de simulation. Cette boîte ornée de grands gaillards en armes et à l'air nunuche... ne l'ai-je pas déjà vue ? Et ces pions couverts de chiffres pattes-de-mouches ? Et ce plateau... Et ces règles que j'ai lues cent fois ! Mes incroyables pouvoirs occultes n'y sont pour rien mais il faut avouer qu'entre les wargames au tour de jeu rebattu et les jeux de rôles aux univers interchangeables, il est souvent rare de trouver un jeu neuf.

En voilà un et un bon, DUNE. Première question que je devine se poser sur les lèvres purpurines de mes lecteurs / lectrices : Dune est-il un jeu pour afficionados ? Pour parler plus clairement faut-il aimer Dune (le film) ou Dune (le livre) pour aimer Dune (le jeu) ? Ce à quoi je répondrai encore plus clairement : si vous avez aimé Dune ou Dune vous aimerez Dune mais si vous n'avez pas aimé Dune et Dune vous aimerez aussi Dune. Si comme moi vous avez baillé pendant le film et si la seule vue de ce pavé plein de pages et sans illustrations de jolies filles à demi-nues (je parle de Dune pour ceux qui prendraient l'histoire en route) vous a dissuadé d'ouvrir le livre, vous tremblerez comme j'ai tremblé moi aussi... Rassurez-vous, le thème n'est qu'un placage et si les Fremen et la recherche de l'épice vous branchent aussi peu que moi, vous pouvez toujours vous imaginer être au pays des petits lutins bleus en quête de salsepareille...



MOURIR POUR QUELQUES ARPENTS DE SABLE

Le but du jeu brille déjà par son originalité. Pour une fois il ne s'agit pas de devenir le maître de la Terre (planète où il y a de la terre) mais le maître de Dune (planète ou il y a des dunes) ! Pour cela il faut parvenir à contrôler la majorité des places-fortes qui s'y trouvent. Ce qui implique que vous débarquiez vos troupes (qui volettent pour l'instant dans le cosmos) avant de courir sus à vos adversaires et de rosser ces gueux en conséquence. Encore un wargame ? Que nenni cher lecteur (et je mets cent francs dans le nourrain). L'intérêt du jeu tient à ce que tout coûte horriblement cher sur Dune, d'où le nombre important de gens qui se retrouvent sur le sable. L'arrivée de vos unités sur la planète, leur soutien lors des combats, leur résurrection (si le soutien n'a pas été suffisant), l'achat de cartes *treachery* quasi-indispensables pour remporter les combats, tout doit être payé comptant. Pas d'argent, pas de troupes.

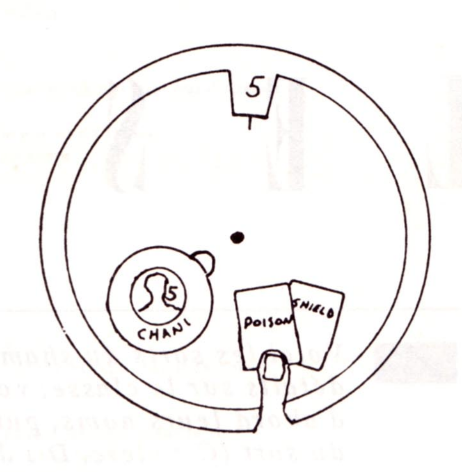
Et cette monnaie d'échange où se trouve-t-elle ? Dans les immenses plaines désertiques, hérissées de chaînes montagneuses, qui couvrent la quasi-totalité de la surface de Dune. L'épice qui sert d'unité monétaire au jeu apparaît chaque tour de manière aléatoire, dans telle ou telle partie des déserts et le seul moyen de se la procurer est d'aller la récolter sur place. Ce qui n'est pas évident puisque vous vous heurtez alors à vos concurrents cupides, à une tempête de sable terrifiante qui détruit tout sur son passage et à des vers géants qui surgissent de-ci de-là pour dévorer tout ce qui leur tombe sous la main (ce qui est une façon de parler). Il existe heureu-

DUNE : L'HISTOIRE

Dune est un coin vraiment perdu de l'univers. Il n'y a pas de RER, pas de métro, pas de bus et même en mob t'en as pour plus de deux heures des halles. En plus il y fait vachement soif, surtout le dimanche après-midi quand les troquets sont fermés. Je sais qu'en banlieue c'est pareil mais en banlieue vous n'avez pas la terrible tempête de sable qui détruit tout sur son passage et vous donne encore plus soif - ce qui est affreux. Surtout le dimanche après-midi.

Pourtant on y trouve une substance bizarre (si vous voyez ce que je veux dire) qui permet de voyager dans l'espace et de voir des choses qu'on ne voit pas d'habitude (si vous voyez toujours ce que je veux vous dire). Ils appellent cela l'épice... Ils, ce sont les gangs qui se bastonnent pour elle à coup de lasergun (une sorte de grand cran d'arrêt). Les gens du coin qui en ont ras le chignon des zazous qui viennent tout casser chez eux, forment une milice d'autodéfense et prennent le maquis dans les troquets. Au crépuscule, on les voit parfois, sous les platanes, aller de la mairie à l'église à plus de vingt sur des asticots géants. Pour abréger, car le temps presse, ça finit par une grande explosion qui fait un destroy d'enfer, les gentils ont gagné et récupèrent les blousons des vaincus qui n'ont même pas eu le temps de finir leurs canettes...

Le mois prochain je vous révèlerai qui est le vrai père du Jedi !



sement sur cette planète un endroit paisible, le Polar Sink, zone centrale abritée de la tempête et des vers et où les combats sont interdits. Ca ressemble un peu à la Suisse mais avec beaucoup moins de banques, de chocolatiers et d'horloges à coucou...

L'intérêt stratégique de Dune est donc double, d'une part il faut s'emparer des villes, d'autre part il faut veiller à son intendance (et veiller à contrarier celle du voisin) en crapahutant dans les sables.

L'HONNETETE PAIE ENFIN

Enfin, me direz-vous, encore un jeu où le plus vicieux et le plus corrompu gagne après avoir trahi son prochain et broyé les plus faibles ! Que nenni cher lecteur (et je rajoute cent francs dans mon nourrain). Dune est un jeu où on peut et où on doit être honnête !

Le système d'alliance est profondément neuf. Premièrement, les alliances ne se font et ne se défont pas n'importe quand. Cela ne peut intervenir qu'à certaines phases de certains tours, phases déterminées de manière aléatoire. Deuxièmement, on ne peut pas trahir ses alliés. La vertu est de rigueur, pas question de plans glauques comme certains savent si bien les faire. Et pourquoi n'a t-on aucun intérêt à trahir ? Parce que troisièmement, tous les membres d'une coalition victorieuse sont considérés comme vainqueurs. Une partie peut s'achever avec un nombre plus important de vainqueurs que de vaincus.

DUNE : UN JEU D'EXCEPTIONS

Enfin rajouterez-vous, rageurs, c'est encore un jeu où les rôles sont interchangeables et où jouer les blancs, les rouges, les noirs ou les verts revient du pareil au même ! Laissez-moi me gausser (pouf, pouf, pouf) et engraisser mon nourrain. Les règles générales du jeu ne valent dans l'ensemble pour aucun des six partis en présence. Chacun possède des pouvoirs, des règles propres (qui contredisent et prévalent sur les règles de base) et des avantages spécifiques qu'il faut apprendre à maîtriser pour espérer l'emporter. Plus que la possession des places-fortes, les qualités propres à chacun peuvent déterminer la formation des alliances. Soit par complémentarité (puissance militaire plus puissance économique plus puissance spirituelle) soit par création de monopole (puissance militaire plus puissance militaire).

Chaque horde en présence a un profil propre ainsi que quelques caractéristiques amusantes. Les uns peuvent envoyer des vers dévorer leurs adversaires ou les chevaucher (les vers, bien sûr !) pour se déplacer sur la planète. D'autres reçoivent un messie en cours de partie qui rend fidèle les traîtres potentiels et accroît le potentiel de combat des troupes. D'autres encore peuvent obliger un ennemi à conduire ses combats de telle ou telle manière. Certains reçoivent l'épice des autres joueurs pour le transport de leurs troupes...

GUEST STARS

- Des roues bizarroïdes qui servent à résoudre les combats et à réaliser son plan de bataille. Il suffit d'indiquer le nombre d'unités engagées dans l'affrontement et d'y coller une carte d'attaque, une carte défense et un disque portant la binette impayable d'un leader de votre parti.
- Un écran qui, monté, forme une tirelire avec un plancher, un toit et des murs. Après avoir bâti avec une joie indescriptible sa maison du bonheur (ornée de l'inénarrable faciès du chef de clan) le joueur peut y cacher ses petites économies.
- Des traitres
- Une explosion atomique
- Des mises aux enchères de cartes dont on ignore la nature
- Et d'innombrables petits détails dont seule une pratique approfondie du jeu peut vous faire comprendre l'importance.

BILAN

1) Parce que c'est un jeu qu'on apprend vite (une demi-heure suffit)

2) Parce que c'est un jeu court qu'on peut finir en une soirée (quatre heures par partie en moyenne).

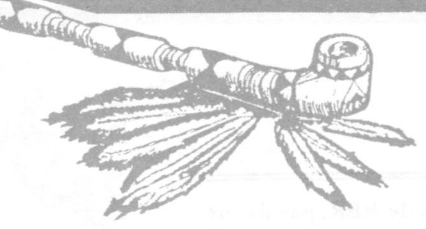
3) Parce qu'on sort de Napoléon, des hobbits et de la post-apocalypse.

4) Et parce que c'est un jeu qui permet d'engraisser mon nourrain : je joue à Dune et j'aime ca !

Pierre Bruno

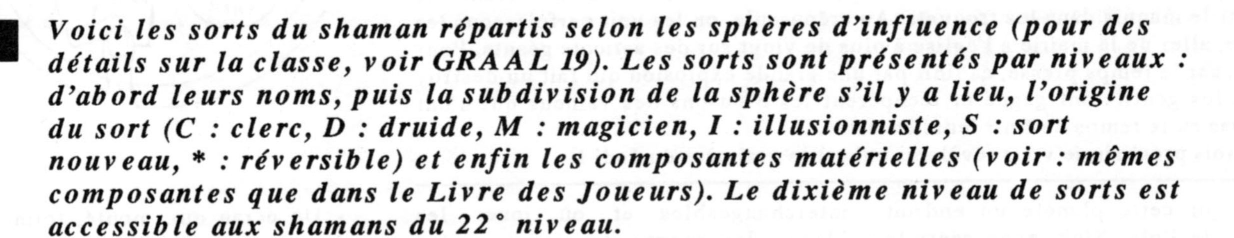
PS : Je voudrais préciser à notre lectrice du Vésinet qu'il n'y a pas de gros vers de sable dans le Sahara. Tout laisse supposer que vous avez vu un oléoduc. Par ailleurs, je dois prévenir la petite Samantha F. (3 ans) qu'il n'y a pas non plus de vers géants dans les bacs à sable du jardin du luxembourg. Ma jeune amie, vous devriez mieux choisir vos fréquentations à l'avenir !





L E S   S O R T S





Voici les sorts du shaman répartis selon les sphères d'influence (pour des détails sur la classe, voir GRAAL 19). Les sorts sont présentés par niveaux : d'abord leurs noms, puis la subdivision de la sphère s'il y a lieu, l'origine du sort (C : clerc, D : druide, M : magicien, I : illusionniste, S : sort nouveau, * : réversible) et enfin les composantes matérielles (voir : mêmes composantes que dans le Livre des Joueurs). Le dixième niveau de sorts est accessible aux shamans du 22° niveau.

EXPLICATIONS SORTS NOUVEAUX

S1 : Cache

- Portée : toucher
- Durée : 2 tours / niv
- Zone d'effet : créature touchée
- Composants : SM
- Temps : 1 segment
- JP : aucun

Ce sort permet à la créature touchée de se confondre dans les parois d'une caverne en se rendant indétectable à tous les moyens non-magiques, à condition de rester immobile. Tous les trois niveaux, une créature supplémentaire peut être affectée. La composante matérielle est un peu de terre glaise.

S4 : Gravure de sommeil

- Portée : au toucher
- Durée : 3 tours / niveau
- Zone d'effet : un coquillage
- Temps d'incantation : 6 tours
- Composantes : VSM
- Jet de protection : aucun

C'est un pictogramme que le shaman trace sur le coquillage. Plus tard il lui suffit de le présenter pour que l'effet se fasse sentir. Appliquer le tableau d'attaque par le regard. La gravure de sommeil fonctionne à vue jusqu'à 50m en extérieur et endort 5PV/niveau du lanceur de sort, tant qu'elle est présentée face aux victimes. Lorsque le regard est accroché, la victime continue de fixer le coquillage qui endort au maximum 15 PV/round. Il n'y a pas de jet de protection et le sommeil dure un nombre de tours égal au niveau du shaman. Les créatures non endormies à la fin de l'attaque sont étourdies pour un nombre de segments égal au nombre de points de vie affecté par le sort. Sur les elfes et les créatures bénéficiant d'une résistance au sommeil, le pictogramme n'agit que pour la valeur de 2 PV/niveau.

S4 : Baluchon malicieux

- Portée : 0
- Durée : 1 semaine
- Zone d'effet : le sac-médecine

TERRE ET REGIONS OBSCURES

NIVEAU 1

1) Destruction de l'eau	1B	C1	poussière (voir aquagénèse)
2) Détection de la magie		C1	souffler la fumée de la pipe vers l'endroit
3) Sanctuaire		C1	un sifflet
4) Amitié animale	1A	D1	grelot et nourriture appropriée
5) Langage animal	1A	D1	
6) Localisation des animaux		D1	coups rythmés sur le tambour
7) Aura magique de Nystul		M1	souffler la fumée sur l'objet
8) Poussée	1B	M1	bouffée de fumée vers l'objectif
9) Projectile magique		M1	
10) Réparation		M1	pierres aimantées ou glue
11) Serviteur invisible	1B	M1	un peu de poil, écaille ou plume de l'animal-totem
12) Cache		S1	un peu de terre glaise

NIVEAU 2

1) Charme-serpent	1B	C2	agiter un fouet à serpent
2) Perception des alignements*	1A	C2	
3) Arbre	1B	D3	une branche d'arbre et fumer
4) Aura féérique	1B	D1	
5) Enchevêtrement	1A	D1	quelques gouttes d'eau sur les plantes
6) Charme-personnes ou mam.		D2	
7) Localisation des plantes	1A	D2	une fourmi vivante qui se dirigera vers la plante
8) Peau d'écorce		D2	bois de saule et écorce de chêne
9) Soins mineurs		D2	gomme de pin et graisse d'ours
10) Bouclier		M1	
11) Peur	1B	M2	voir et agiter éventail en plumes
12) Toile d'araignée	1B	M2	voir

NIVEAU 3

1) Contre-poison*	1A	C4	voir, plus sucer la plaie en cas de blessure
2) Désenvoûtement	1B	C3	
3) Dissipation de la magie		C3	
4) Guérison de la cécité	1A	C3	
5) Guérison des maladies	1A	C3	
6) Blessures mineures		D2	venin de serpent et sel
7) Embroussaillement		D3	goutte d'eau et fumier animal
8) Invocation d'insectes		D3	voir
9) Langage des plantes	1A	D4	une pincée de pollen et de maïs jetée en l'air
10) Invocation de monstres I	1B	M3	un sac et un poisson-chandelle
11) Protection contre le mal sur 3 m.		M3	voir

NIVEAU 4

1) Soins majeurs*		C4	
2) Invocation animale I		D4	une part de viande ou de boullie de maïs
3) Charme-monstres	1B	M4	
4) Invocation de monstres II	1B	M4	un sac et un poisson-chandelle
5) Oeil magique	1B	M4	voir



- Temps d'incantation : 4 tours
- Composantes : VSM
- Jet de protection : aucun

Ce sort confère au sac-médecine les pouvoirs d'un "sac à malice" pendant une semaine, bien qu'un maximum de 10 créatures puissent en être extraits en sept jours. Il ne peut être lancé qu'une fois par mois. Deux sortes de sac peuvent apparaitre: tirer 1d10. Les shamans ayant pour totem l'aigle royal rajoutent 3 au jet du dé 10.

1 - 5	6 - 10
1) Belette	1) Rat
2) Putois	2) Hibou
3) Castor	3) Aigle
4) Loup	4) Chien
5) Lynx géant	5) Chèvre
6) Glouton	6) Bélier
7) Buffle	7) Jaguar
8) Cerf géant	8) Ours

S4 : Rune-totem

- Portée : 0
- Durée : 3 jours
- Zone d'effet : 1 figurine ou 1 dessin
- Temps d'incantation : 5 rounds
- Composantes : VSM
- Jet de protection : aucun

Ce sort est un enchantement. Le shaman doit sculpter dans du bouleau, de l'érable ou du pin, ou modeler dans de la gomme de cèdre ou dans un épi de maïs complet une figurine représentant son animal-totem. Les yeux doivent toujours être faits de coquillages ou de pierres précieuses. Chaque point de dextérité en-dessous de 20 donne 5% cumulatifs de manquer le sort. Enfin le shaman "stocke" un sortilège dans la figurine, du niveau 1 à 3 en utilisant en plus les composantes propres au sort. Le sort devra être lancé dans les trois jours. Il part en 1/10° de segment, sur un simple mot de commande. Si le dessin a été fait sur une roche, un tissu, du bois, un coquillage, etc, seul un sort de premier niveau peut être stocké.

S8 : Incantation de mort

- Portée : 30m/niveau
- Durée : permanent
- Zone d'effet : 1 créature
- Temps d'incantation : 24h
- Composantes : VSM
- Jet de protection : aucun

L'effet du sort commence cinq heures après l'incantation. Le shaman doit effectuer les gestes, brûler les composants, cheveux, poils, rognures d'ongles et vêtements ayant appartenus à la victime. L'agonie de celle-ci dure un nombre de jours égal à la moyenne de sa sagesse et de sa constitution. De jour en jour elle perd un point de force ; si elle n'est pas morte avant, la force se stabilise à 3 jusqu'à la fin. Un "exorcisme" est nécessaire avant tous soins et alors seulement "restauration" ou "souhait majeur" peuvent erréter le processus sans pour autant permettre de regagner les points de force perdus. Chaque "régénération" permet de récupérer 1 point par jour. Pendant l'incantation le shaman doit sortir son gri-gri de son sac-médecine, annulant la magie de ce dernier (mais le fétiche reste intact).

S8 : Pictogramme de protection

- Portée : toucher
- Durée : spéciale
- Zone d'effet : voir ci-dessous
- Composants : VSM
- Temps d'incantation : 1 round
- Jet de protection : aucun

Ce sortilège confère aux vêtements tressés par le shaman une résistance aux coups particulière et offre une réduction sur la classe d'armure. L'homme-médecine doit utiliser le poil d'un bison qu'il aura tué lui-même dans l'année et insérer pendant le tissage des poils d'ours afin de figurer le pictogramme. Le vêtement se déchire et perd sa magie lorsqu'il a reçu le maximum d'encaissement aux dégâts plus un point. Comme ce sort n'est utilisable qu'une fois tous les 28 jours (en pleine lune), son efficacité est modulable selon le tableau ci-dessous :

durée	-CA	bonus JP	points d'encai.
illimitée	-1	0	1/niv+1
28 jours	-3	0	2/niv+1
14 jours	-4	+1	3/niv+1
7 jours	-5	+2	4/niv/+1
1 jour	-7	+3	5/niv+1



Les coups reçus par le porteur d'un tel vêtement sont d'abord déduits des capacités d'encaissement de l'habit avant de tomber sur ses points de vie, sauf en cas de 20 naturel, indiquant qu'une partie non protégée du corps a été touchée.

S9 : Pictogramme d'immunité

- Portée : toucher - Durée : 2 rounds/niveau - Zone d'effet : 1 créature ou 1 vêtement - Composants : VSM
- Temps d'incantation : 1 round - Jet de protection : aucun

Ce sort procure une immunité totale contre l'un de ces effets, au choix du shaman : feu, froid, électricité (foudre), gaz, poison, aveuglement, étourdissement, peur, maladie, insanité, acide, drainage d'énergie, armes tranchantes non magiques et armes de jet, sorts de niveau 1, sorts de niveau 2. Le sortilège doit être lancé sur un vêtement ou sur un corps et les protections ne sont pas cumulatives bien que l'on puisse porter plusieurs vêtements l'un sur l'autre (mais pas plusieurs corps...). Le shaman doit enduire de graisse d'ours le corps ou le vêtement à enchanter. Il doit le saupoudrer de farine de maïs, puis avec une peinture naturelle, tracer le pictogramme correspondant à la protection désirée.

6) Terrain hallucinatoire		M4	voir
7) Invocation des ombres	1B	I5	voir
8) Gravure de sommeil		S4	voir
9) Baluchon malicieux		S4	voir
10) Rune-totem		S4	voir



1) Dissipation du mal*	1B	C5	souffler dans le sifflet rituel qui disparait
2) Fléau d'insectes		C5	voir
3) Lithomancie		C6	un peu d'argile et du lichen
4) Passe-plantes	1A	D5	écorce d'un arbre
5) Enchantement		M6	voir
6) Invocation d'élémental		M5	voir
7) Allométamorphose		M4	voir
8) Métempsychose	1B	M5	voir
9) Mur de roc	1A	M5	voir
10) Création mineure		I4	voir



NIVEAU 6

1) Bouclier anti-animal	1A	D6	un piment séché et taper sur le tambour
2) Graines de feu		D6	voir
3) Invocation animal II	1A	D5	voir
4) Mur d'épines		D6	un "père peyotl" mangé avant le sort
5) Soins ultimes*		D6	un grain de maïs béni
6) Transit végétal	1A	D6	une boulette de tabac séché
7) Bulle anti-magique	1B	M6	
8) Holographie	1B	M6	voir
9) Création majeure	1A	I5	voir

NIVEAU 7

1) Guérison*		C6	dans la loge à sudation pendant 1d4 tours
2) Restauration*		C7	
3) Invocation animale III	1A	D6	5kg de viande ou 2kg de boulettes de maïs
4) Mort rampante	1A	D7	un peu de miel frais et liquide
5) Réincarnation		D7	après l'avoir touché, enterrer le cadavre assis
6) Invocation de monstres III	1B	M5	un sac et deux poissons-chandelle
7) Statue		M7	voir, faire le mélange avec le bâton sacré
8) Vision		I7	voir

NIVEAU 8

1) Régénération*		C7	fumer la pipe, brer l'encens et éventer la fumée sur le corps
2) Clone		M8	voir
3) Emprisonnement de l'âme		M8	gri-gri et sac-médecine en place de la gemme
4) Invocation de monstres IV		M6	un sac et trois poissons-chandelles
5) Symbole		M8	voir ou brûler son gri-gri et le sac-médecine
6) Incantation de mort		S8	voir
7) Pictogramme de protection		S8	voir

NIVEAU 9

1) Résurrection		C7	faire une statue (voir) qui se lèvera
2) Invocation de monstres V		M7	un sac et 4 poissons-chandelles
3) Cacodémon		M7	5 bâtons, 5fouets, 5 poissons-chandelles et voir
4) Pictogramme d'immunité		S9	voir

NIVEAU 10

1) Invocation de monstres VI		M8	un sac et 5 poissons-chandelle
2) Seuil		M9	



S1 : Missile de glace

- Portée : 6 m+1/niveau
- Durée : spéciale
- Zone : une créature ou plus dans $8m^2$
- Composantes : V.S.
- Temps d'incantation : 2 segments
- Jet de protection : spécial

En lançant ce sort, des pointes de froid partent du bout des doigts du Shaman. Chaque pointe inflige 1d4 + 1 points de dommages. Le Shaman peut tirer 1 missile tous les 2 niveaux.Pas de jet de protection sauf pour les créatures ayant une résistance particulière au froid.

S2 : Eau immobile

- Portée : au toucher
- Durée : 4 heures
- Zone d'effet : un courant d'eau sur 30m de longueur en aval du lanceur du sort.
- Composantes : V.S.M.
- Temps d'incantation : 3 segments
- Jet de protection : aucun



Ce sort affecte un courant d'eau en le rendant immobile pendant 4 heures. Le courant ne peut être large de plus de 15 mètres, auquel cas le sort est soit cassé, soit ne dure que quelques secondes. Une dissipation de la magie a seulement la moitié des chances normales d'annuler ce sort. Le Shaman doit jeter dans l'eau de l'huile de bison ou de morue. En mer, ce sort calme les effets des vagues de moitié sur une surface circulaire de 30 m2/niveau.

S8 : Communion avec l'Esprit Suprême

- Portée : 0
- Durée : 1 tour + 1 round/niveau
- Zone d'effet : le Shaman
- Temps de concentration : 1 round
- Composantes : V.S.M.
- Jet de protection : aucun

Le Shaman prend directement contact avec le fluide en se laissant guider par lui. Pendant cette période, il ne peut être surpris. Il a 50% de chance + 2%/ niveau de connaître les effets des sorts qu'on lui lance. Il sait si des créatures sont cachées, invisibles, dans le plan astral, éthéré ou hors de phase. Il voit les passages secrets et les pièges ainsi que toute forme de magie ou fluctuation du fluide. Le Shaman doit avoir son bandeau sur la tête et 5 plumes d'aigle de l'année, 3 sur l'oreille droite, 1 au-dessus de l'oeil gauche et 1 en arrière de l'oreille gauche.

S9 : Abstraction de l'Etre

- Portée : 0
- Durée : 2 tours +1 tour /niveau
- Zone d'effet : le Shaman
- Temps de concentration : 5 segments
- Composantes : V.S.M.
- Jet de protection : non

Ce sort transforme le Shaman en une entité purement psychique. Son mouvement est quasiment illimité et il peut traverser tous les matériaux. Il ne peut donc être attaqué physiquement ni lancer de sort dans cet état. Sous l'effet de ce sort il a un malus de 5 contre toute attaque mentale et s'il rate son jet, ces attaques font double dommages. Pour lancer ce sort, le shaman a besoin d'un grand feu ou d'une grande quantité d'eau qu'il fixe du regard pendant son incantation

S9 : Contact avec l'aigle

- Portée : 0
- Durée : 8 tours
- Zone d'effet : infinie
- Composantes : SM
- Temps de cocentration : 2 rounds
- Jet de protection : non

Pour réussir ce sort, le Shaman doit être dans un silence total. Il doit sortir son gri-gri du sac-médecine et entrer en contact direct avec le Fluide. Le Shaman détecte tout danger, même le danger potentiel de créatures ayant des pensées mauvaises à son encontre. Ce sort est semblable sur certains points à "Souhait Majeur", au M.J. de moduler l'expression de cette sensation au joueur. Il peut être associé avec d'autres sorts ou objets magiques, selon ce que désire savoir le Shaman.

FEU ET EAU

Niveau 1

1) Résistance au froid	C1	Enduire le corps de graisse d'ours et mâcher le peyotl
2) Passage sans trace	D1	Pollen de maïs
3) Altération des feux normaux	M1	
4) Escalade d'araignée	M1	Une araignée vivante et de la gomme
5) Lumière	M1	
6) Mains brûlantes	M1	
7) Sommeil	M1	Voir
8) Missile de glace	S1	

Niveau 2

1) Augure	C2	De l'herbe du diable jetée dans le feu
2) Détection des charmes	C2	
3) Détection du mal	C1	
4) Résistance au feu	C2	Brûler une patte de salamandre
5) Flamme	D2	La flamme apparaît dans un coquillage
6) E.S.P.	M2	Kinikinic (tabac) dans la pipe sacrée et fumer
7) Eau immobile	S2	Voir

Niveau 3

1) Envoûtement	C3	
2) Protection contre le feu	D3	Un peu d'argile humide
3) Contrôle de la température sur 3m	D4	Allumer un poisson-chandelle
4) Respiration aquatique	D3	
5) Boule de feu	M3	Voir
6) Chaumière de Leomund	M3	De l'encens brûlant pendant la durée du sort

Niveau 4

1) Exorcisme	C4	Voir, le gri-gri peut être utilisé
2) Embrasement	D4	Jeter un grelot qui disparaît
3) Extinction	D4	Une poignée de sable humide
4) Feu charmeur	M4	Jeter 4 pommes de pin dans le feu
5) Porte dimensionnelle	M4	Fixer du regard une flamme ou de l'eau

Niveau 5

1) Piliers de feu	C5	Voir
2) Communication avec la nature	D5	Brûler de l'encens et chasser la fumée avec l'éventail
3) Bouclier de feu	M4	Voir
4) Contact d'autres plans	M5	Voir et brûler 1 poisson-chandelle

Niveau 6

1) Changement de plan	C5	Le Shaman avec son gri-gri se jette dans le feu ou dans l'eau
2) Invocation d'un élémental du feu	D6	Un grand feu de bouleaux morts
3) Dissipation d'un élémental du feu	D6	Jeter 2 litres d'eau vers l'élémental
4) Mythomancie	M6	Voir, et fumer la pipe en ayant le bandeau placé

Niveau 7

1) Sort astral	C7	Assis autour d'un feu
2) Boule de feu à retardement	M7	Voir
3) Punition spirituelle	M6	Voir, et dessiner un pictogramme puis siffler

Niveau 8

1) Marche des vents	C7	Voir
2) Simulacre	M7	Brûler un bel arc de guerre à côté de la glace ou de la neige
3) Communication avec l'Esprit Sûprême	S8	Voir

Niveau 9

1) Abstraction de l'Etre	S9	Voir
2) Contact avec l'Aigle	S9	Voir

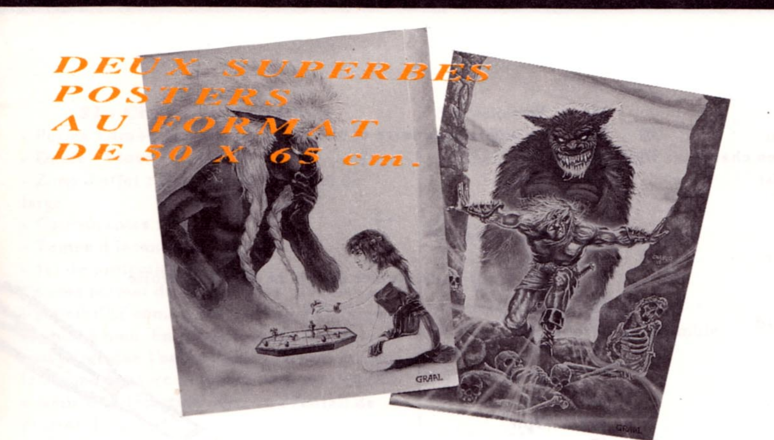
Niveau 10

1) Nuée de météores	M9	
2) Position du Coyotl	S10	

S 10 : Position du Coyotl

- Portée : 0 - Durée : 1 tour/niveau - Zone d'effet : le Shaman - Composante : S.M. - Concentration : 1 round - Jet de protection : aucun

Le shaman doit susciter une flamme (sort du même nom) et se concentrer dessus. Pendant la durée du sort, il ne peut rien faire d'autre que converser et soigner, assis ; il se repose et entreprendra une action avec un bonus de +5 à l'initiative. Ce sort permet au shaman d'absorber les sortilèges qui lui sont lancés, jusqu'à deux niveaux de sort par niveau du shaman. Il a connaissance du niveau et des effets des sorts lancés, peut choisir ceux qu'il absorbe et lance tous ses jets de protection avec un bonus de 3. Le sort s'arrête quand il se lève.



la belle et le barbare

Je commande : poster (s) de LA BELLE et poster (s) du BARBARE, au prix de 25 f l'un ou 40 f les deux, 20 f par poster supplémentaire, plus 10 f de frais de port.

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : .... TOTAL :
+ 10 f de frais de port :

S1: Chant de la brise

- Portée : 0
- Durée : 3 rounds + 1/niveau
- Composantes : V.S.M.
- Aire d'effet : hémisphère de 10 m de 1/niveau
- Temps d'incantation : 8 segments
- Jet de protection : aucun

Le chant agit directement sur le vent en changeant localement sa direction d'un angle maximum de 5°/niveau avec 2 rounds pour 5°. Le Shaman doit en même temps qu'il chante, taper sur son tambour.

S1 : Danse des petits feux

- Portée : 3m/niveau
- Durée : instantanée
- Composante : S.
- Aire d'effet : 1 créature
- Temps de concentration : 1/2 segment
- Jet de protection : spécial

Le Shaman fait apparaître un cercle de petites flammeches autour de la cible désignée. Elles causent 1d4 points de dégâts et enflamment tout ce qui peut brûler (parchemins, livres, vêtements, etc..). Le sort est lancé seulement par un pas de danse particulier. Si le Shaman a moins de 17 en dextérité, la victime a droit à un jet de protection qui réussi annule le sort. Aucun shaman ne peut lancer ce sort s'il a moins de 14 en dextérité.

S1 : Discrétion

- Portée : au toucher
- Durée : 3 tours +1 tour/niveau
- Zone d'effet : 1 créature
- Composantes : V.S.M.
- Temps d'incantation : 3 segments
- Jet de protection : non

En lançant ce sort, le Shaman rajoute 20% à la faculté : "Déplacement silencieux" et réduit de moitié les chances de détection par l'odorat.Composantes ; du duvet d'aiglon et du sel jeté sur le récipiendaire.

S3 : Arc-en-ciel

- Portée : 4 m + 10/niveau
- Durée : 1 tour
- Composantes : SM.
- Zone d'effet : bande perpendiculaire au Shaman, de 6 m de long et 2 m de haut
- Temps de concentration : 3 segments
- Jet de protection : spécial

Pour lancer ce sort, connu chez les Hopis, le Shaman doit tout d'abord mâcher de la

HAUT ET BAS

Niveau 1

1) Aquagenèse	3B	C1	Le bâton frappant la goutte d'eau
2) Prévision du temps	3A	D1	Fumer la pipe
3) Lumières dansantes		M1	Un grain de maïs par lumière
4) Mur de brouillard	3B	I1	Poudre de cactus séché
5) Chant de la brise	3A	S1	
6) Danse des petits feux		S1	
7) Discrétion		S1	

Niveau 2

1) Invocation de la foudre	3A	D3	Danser en tapant du tambour
2) Obscurcissement	3B	D2	
3) Infravision	3A	M3	Voir
4) Lévitation		M2	Voir
5) Nuage puant	3B	M2	Voir
6) Ténèbres sur 5 mètres		M2	Voir

Niveau 3

1) Localisation d'objets		C3	Voir
2) Lumière éternelle*		C3	
3) Foudre	3B	M3	Un peu de fourrure, de l'ambre et du cuivre
4) Rafale de vent	3A	M3	Voir
5) Vol	3A	M3	Voir
6) Arc en ciel		S3	Voir

Niveau 4

1) Bouclier anti-plantes	3A	D5	Le bandeau avec 1 plume d'aigle sur l'oreille droite et 1 sur la nuque
2) Contrôle des vents	3A	D5	Une pincée de pollen de maïs. Le tambour donne + 5 Km/h
3) Invisibilité sur 3 mètres		M3	Voir
4) Mur de glace	3B	M3	Voir
5) Tempête de glace	3A	M3	Voir
6) Non-détection		I3	Le pictogramme de la lune

Niveau 5

1) Invocation du temps		D6	Maïs fraîchement cueilli, sinon l'effet est réduit
2) Mur de feu (c'est un mur d'éclairs)		M5	2 pommes de pin pour le mur, 5 pour l'anneau
3) Cône de froid		M5	7 feuilles de maïs pliées en 1 cône
4) Eau aérée		M5	Voir
5) Nuage léthal		M5	
6) Invisibilité améliorée		I4	

Niveau 6

1) Orientation*	3B	C6	Voir
2) Contrôle du climat		D7	Pollen de maïs ne provenant pas du sac-médecine, sinon voir



racine de tabac ou de bouleau, saliver abondamment et enfin cracher. Lorsque le crachat atteint les poursuivants ou le sol devant eux, un arc-en-ciel apparaît, les faisant tomber.
Pour le toucher du crachat, prendre en compte la dextérité de l'indien comme pour tous projectiles, s'il touche la victime (ne pas compter sur la C.A., les vêtements et armures non-magiques), il n'ya pas de jet de protection autorisé et la victime subit au moins 1d4 de dommages dus à la chute (exception faite pour une chute sur de la ouate) voire plus selon les cas et ne peut se battre pendant 2 à 3 rounds.
Si le Shaman a craché au sol, un jet de protection ast autorisé, s'il est réussi, qui indique que la victime a quand même trébuché mais n'a pas chuté (perte de l'initiative au round prochain). Le crachat au sol reste en arc-en-ciel pendant 1 round.

S6 : Danse du vent de l'Est

- Portée : entre 10 et 200 mètres
- Durée : 2 tours
- Composantes : V.S.M.
- Zone d'effet : cône de 15 mètres de haut
- Temps d'incantation : 2 segments
- Jet de protection : non

Ce sort forme un tourbillon de vent semblable à celui d'un Djinn (MM1 p 33). Pendant l'incantation le Shaman doit souffler vers les 4 points cardinaux, 4 fleurs ouvertes (1 par direction) de chardon ou de pissenlit à la main.

S7 : Danse du vent du Nord

- Portée : entre 10 et 500 mètres
- Durée : 3 tours
- Zone d'effet : cône de 23 mètres de haut
- Composantes : V.S.M.
- Temps d'incantation : 6 segments
- Jet de protection : non

Ce sort est semblable à la "danse du vent de l'Est" mais causant double dommages.

S 10 : Invocation de l'oiseau tonnerre

- Portée : 10 à 100 mètres
- Durée : 1 round + 1 round/niveau
- Zone d'effet : spéciale
- Composantes : V.S.M.
- Jet de protection : spécial
- Temps d'incantation : 2 tours

En lançant ce sort très puissant, l'homme-médecine créé un aigle au corps humain de la taille d'un "Roc" (MM1 p 92) constitué d'air, d'eau, de feu, de vent et de magie, l'électricité maintenant sa cohésion. Ce génie de l'orage fait rouler le tonnerre en agitant ses ailes et des éclairs jaillissent de ses yeux. Les points structurels de l'oiseau-tonnerre sont égaux au double des Points de Vie du sorcier au moment de l'invocation. La structure de l'oiseau-tonnerre lui donne une classe d'armure de -5 et il ne peut être touché que par des armes magiques au moins +4. De plus, lorsqu'il a reçu des dégâts, il se reforme à raison de 2 points structurels par round, tant qu'il ne lance pas d'éclair. Lorsqu'il a fini son incantation, le Shaman n'a plus besoin de se concentrer pour diriger sa création qui peut rester immobile dans le ciel ou voler à 72 mètres. Au-delà de 2 Kms du sorcier, l'oiseau-tonnerre se dissipe. Il est insensible au feu, au froid, à l'eau, à l'électricité, au gaz, au poison, aux maladies et à la mort magique. L'oiseau peut aller sur tous les plans.
Le Shaman a besoin de taper sur un tambour, brûler de l'encens et casser un éventail constitué de plumes d'aigle. Il lui faut aussi une grande quantité d'eau (au moins 2 m).
Les Shamans ayant comme animal-totem l'aigle, doublent la durée de ce sort, les autres peuvent le faire en sacrifiant leur gri-gri. On ne peut lancer ce sort qu'une fois par jour. La mort du Shaman dissipe le génie en 1 tour pendant lequel il devient errant.
Effets : pendant l'incantation : le climat change (voir le sort : "contrôle du climat").
De round en round, de catégorie en catégorie, les nuages s'amoncellent de tous les points de l'horizon vers l'endroit choisi par le sorcier. A la fin de l'incantation, les conditions sont celles d'un orage, un vent violent balaie le sol et toute attaque par projectile subit un malus de -4. Les ailes sont formées et battent.
- 1° round : 1° roulement de tonnerre, le son s'entend à des kilomètres, il provoque l'effroi dans un rayon de 200 mètres, sauf pour ceux protégés par le sorcier. Les victimes doivent réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de s'enfuir terrorisés pendant 3 tours. Les créatures de moins de 3 dés de vie, n'ont pas droit au jet de protection. Dorénavant, le Shaman et ses alliés sont protégés par un tourbillon de vent continuel, épais de 2 mètres, dont l'oeil, calme, fait 5 mètres de diamètre pour 40 mètres de haut. Chaque mètre de diamètre en plus, baisse la hauteur du tourbillon. Aucun missile ne peut franchir ce tourbillon, il inflige 4-24 points de dégâts à toute créature non aérienne se trouvant sur son passage, balaie et tue toutes celles ayant moins de 3 dés de vie. Les créature en vol sont repoussées et plaquées au sol.
- 2° round : le corps entier de l'oiseau-tonnerre est formé. Deux éclairs (un pour chaque oeil) viennent frapper la ou les victimes désignées par le Shaman. Chaque coup de foudre fait 100 m de long et inflige 10d8+20 points de dégâts ; un jet de protection est autorisé pour demi-dommages avec un malus de -3.
- 3° round : un deuxième roulement de tonnerre se fait entendre encore plus puissant, qui, dans un rayon de 80 mètres, oblige les victimes à réussir un jet contre la pétrification, sous peine d'être paralysées par la peur pendant 1-4 rounds. De plus, toute créature à moins de 20 mètres de rayon de l'oiseau-tonnerre sera assourdie pendant 3-18 rounds, à moins d'être de taille supérieure à 4 mètres ou de posséder des organes auditifs protégés (un sort de silence lancé contre un roulement de tonnerre est détruit par un second tonnerre).
- 4° round : trois tourbillons de vent semblables à ceux protégeant le Shaman, se jettent sur la ou les cibles désignées. Déplacement 144 mètres. De plus, l'orage augmente d'intensité et une zone de 50 m de diamètre où le décide le Shaman et à moins de 500 mètres de l'oiseau-tonnerre est comme sous l'effet du sort "Nuage incendiaire" (voir).
- 5° round : maintenant à chaque round, le sorcier peut lancer une des attaques au choix.
- Spécial : Le Shaman peut aussi lancer sa création dans une ultime attaque au cours de laquelle l'oiseau-tonnerre disparaîtra. L'oiseau, à ce moment, se rassemble et fonce sur la cible, il ressemble au souffle d'un dragon de 30 mètres de long et 3 mètres de large. Les dégâts sont égaux aux points structurels actuels de l'oiseau pour toutes victimes ayant ratées leur jet de protection contre les souffles avec un malus de 3. Le jet réussi, inflige demi-dommages. Le souffle est de feu ou de froid selon ce que décide le sorcier. Un round après, persiste un "nuage léthal" (voir), résidu de l'explosion du génie de l'orage. Le temps redeviendra ce qu'il était en 1 tour.

3) Chasseur invisible		M6	Voir
4) Glissement de terrain	3B	M6	Le mélange de terre et une hache de pierre
5) Transmut. de pierre en chair*	3B	M6	Voir
6) Danse du vent de l'Est		S6	Voir

Niveau 7

1) Tremblement de terre	3B	C7	Voir
2) Tempête de feu		D7	Un éventail de plumes d'aigle et de moucherolle
3) Invisibilité de masse	3A	M7	Voir
4) Danse du vent du nord		S7	Voir

Niveau 8

1) Labyrinthe		M8	
2) Nuage incendiaire		M8	Voir
3) Jet prismatique	3A	I7	



Niveau 9

1) Emprisonnement*	M9	
2) Mot de pouvoir "cécité"	M8	

Niveau 10

1) Invocation de l'oiseau-tonnerre	S10	

SONORE ET SILENCIEUX

Niveau 1

1) Silence sur 5 mètres	C2	
2) Message	M1	Un coqillage ciselé
3) Bruitage	I1	
4) Ventiloquie	I2	Une feuille de maïs mise en cône
5) Chant de guerre	S1	

Niveau 2

1) Oubli	M2	
2) Clairaudience	M3	Un éventail d'ailes de perruches

S1 : Chant de guerre

- Portée : à l'écoute
- Durée : spéciale
- Zone d'effet : créature écoutant
- Temps d'incantation : 2 rounds
- Jet de protection : aucun
- Composantes : V.S.

En chantant et en tapant du pied rythmiquement, le Shaman insuffle du courage comme les sorts de clercs "Apaisement" et "Bénédiction" de niveau 1. Le sort n'est cassé que si le Shaman est au moins blessé ou si sa voix ne se fait pas entendre.

S2 : Chant des révélations
- Portée : 4m+0.50m/niveau
- Durée : 1 tour +3 rounds/niveau
- Zone d'effet : champ visuel de 3 m de large
- Composantes : V.S.M.
- Temps d'incantation : 2 rounds
- Jet de protection : aucun

Ce sort permet de détecter les illusions et l'invisibilité comme les sorts de détections de même nom. En plus du chant rituel, le sort exige que l'on brûle de l'encens et que le Shaman chasse la fumée vers les lieux soumis à la détection avec un éventail de plumes d'aigle.

S3 : Chant du peuplier qui tremble sous le vent
- Portée : 6m/niveau
- Durée : le chant
- Zone d'effet : 3m de diamètre+1m/niveau, maximum 20 m de diamètre
- Temps d'incantation : 1 segment
- Composante : V.
- Jet de protection : spécial

Le chant du Shaman fait entrer en vibration des objets ou des créatures. Sur les objets en verre ou en cristal, faire un jet de protection contre la chute, s'il est raté le chant les brise en petits morceaux.
Sur les personnes jets contre les sorts
- Raté : 75% +1%/niveau du Shaman de laisser tomber ce qu'elles tiennent en main ou sinon -5 au toucher, -4 aux dommages.
- Réussi : -2 au toucher, -1 aux dommages.

S6 : Danse de l'élan noir
- Portée : 10m/niveau, maximum 200m
- Durée : 24 h
- Zone d'effet : 1 créature/niveau
- Composantes : V.S.M.
- Temps d'incantation : 1 round
- Jet de protection : annule

Les victimes de ce sort perdent 2d4 points de force pour une journée et restent inertes pendant 1d6 tours. Les créatures possédant une capacité d'écoute particulière retranchent un point par tranche de 20 % d'écoute au jet de protection contre les sorts. Celles ayant le plus fort pourcentage sont affectées en premier, même si le Shaman ne les a pas désignées, toutefois les personnes derrière lui et celles qui sont prévenues, ne sont pas affectées. Le Shaman doit danser avec des grelots aux jambes et aux bras et brûler un "Père Peyotl" transporté depuis sa cueillette dans l'étui sacré.
Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par mois. Si un compagnon du Shaman l'accompagne du tambour, le sort peut être refait la semaine d'après et si les personnes sont au moins deux avec un tambour et même d'autres musiques (barde par exemple). il est possible de le lancer une fois par jour.

3) Cécité	I2	
4) Surdité	I2	Voir
5) Chant des révélations	S2	Voir

Niveau 3

1) Détection des mensonges*	C4	trois langues de serpent et du fiel de loup
2) Phytomorphose	M4	Voir
3) Suggestion	M3	Voir
4) Paralysie musculaire	I3	
5) Chant du peuplier qui tremble sous le vent	S3	

Niveau 4

1) Langues*	C4	Voir et porter une plume d'aigle sur le bandeau
2) Autométamorphose	M4	Voir
3) Emotions	I4	
4) Force spéciale	I3	Une grenouille vivante
5) Tueur fantasmagorique	I4	

Niveau 5

1) Langage des monstres	C6	
2) Débilité mentale	D6	(le Shaman est à considérer comme un mage)
3) Mur de force	M5	Une pincée de poudre de clams
4) Paralysie des monstres	M5	Une cordelette tissée de 10 cm/monstre
5) Illusion programmée	I6	Un têtard de grenouille vivant

Niveau 6

1) Confusion	D7	Brûler de l'encens de cèdre, éventer de plumes de perruche
2) Charme-plantes	M7	Voir
3) Incantation mortelle	M6	Le gri-gri disparaît à la fin du sort
4) Quête magique	M6	
5) Danse de l'élan noir	S6	Voir

Niveau 7

1) Disparition	M7	
2) Mot de pouvoir "étourdissement"	M7	
3) Souhait mineur	M7	
4) Illusion permanente	I6	Capturer un corbeau blanc et le lâcher en fin de sort

Niveau 8

1) Antipathie-Sympathie	M8	Voir
2) Charme-Masse	M8	
3) Immunité magique de Serten	M8	Voir

Niveau 9

1) Mot de pouvoir "Mort"	M9	
2) Protection d'esprit	M8	Voir

Niveau 10

1) Souhait majeur	M9	

MOUVANT ET IMMOBILE

S1 : Mot de séparation
- Portée : 0
- Durée : permanente
- Zone d'effet : liens du Shaman
- Composantes : V.
- Temps d'incantation : 1/6 segment
- Jet de protection : non

Ce sort permet au Shaman de se libérer, d'une syllabe, de tous liens non-magiques et non-métalliques

S1 : Oeil d'aigle
- Portée : à vue
- Durée : 2 tours +1 tour/niveau
- Zone deffet : les yeux du Shaman
- Composantes : V.S.M.
- Temps d'incantation : 2 segments
- Jet de protection : aucun

En lançant ce sort, le Shaman diminue la distance apparente qui le sépare de ce qu'il veut observer de 50%/niveau avec un maximum de 95%. Le Shaman doit brûler de l'encens devant lui.

Niveau 1

1) Retardement du poison	C2	Sucer la plaie et enduire de glace
2) Croc-en-jambe	D2	Un bâton ou une branche
3) Agrandissement*	M1	Une pincée de poils de grizzly
4) Chute de plume	M1	Voir
5) Saut	M1	Voir
6) Oeil d'aigle	S1	Voir
7) Adresse	S1	Voir
8) Mot de séparation	S1	

Niveau 2

1) Paralysie	C2	Placer une plume d'aigle sur le bandeau
2) Distortion du bois	D2	Lancer du pollen de maïs sur l'objet
3) Protection contre les proj. normaux	M3	Voir
4) Force	M2	Poils de bison, ours ou autre animal fort
5) Invisibilité	I2	
6) Trouble	I2	
7) Impact	S2	





Niveau 3

1) Catalepsie	C3	Boire une décoction de l'herbe du diable
2) Force fantasmagorique	M3	Morceau de toison de bison
3) Intermittence	M3	
4) Ralentissement	M3	Voir
5) Rapidité	M3	Voir
6) Dissipation des illusions	I3	

Niveau 4

1) Clairvoyance	M3	Voir
2) Extension I	M4	
3) Globe mineur d'invulnérabilité	M4	Un wampum (collier de coquillage)
4) Maladresse	M4	Voir
5) Dissipation de l'épuisement	I4	
6) Message mental	S4	Voir

Niveau 5

1) Croissance animale*	D5	Jouer du sifflet rituel et brûler de l'encens
2) Invocation d'un élémental de terre*	D7	70 à 100 Kg de terre meuble et un silex
3) Transmutation de terre en boue*	D5	1 Kg de granit ou 500 gr de glaise humide
4) Lithomorphose	M5	Voir
5) Télékinésie	M5	
6) Téléportation	M5	

Niveau 6

1) Vision réelle*	C5	Voir
2) Extension II	M5	
3) Distortion des distances	M5	Voir
4) Globe d'invulnérabilité	M6	Un wampum de coquillages noirs et blancs
5) Répulsion	M6	Voir

Niveau 7

1) Désintégration	M6	
2) Extension III	M6	
3) Invocation instantanée de Drawmij	M7	Casser un éventail de plume de cormoran chassé par lui
4) Invocation d'un tourbillon	S7	Lancer dans le liquide une flèche au moins +2

Niveau 8

1) Doigt de mort	D7	Un grain de maïs jeté vers la victime
2) Permanence	M8	Voir
3) Transformations d'objets	M8	Voir
4) Altération de la réalité	I7	Morceau de toison de bison tué par le Shaman

Niveau 9

1)Arrêt du temps	M9	
2) Hététomorphisme	M9	Le bâton sur lequel est lancé "Altération de la réalité" et "Permanence"

Niveau 10

1) Stase temporelle*	M9	Entourer la créature d'un tissu avec pictogramme de protection
2) Danse de l'ultime sagesse	S10	Voir

S1 : Adresse

- Portée : au toucher
- Durée : 3 tours/niveau
- Zone d'effet : 1 créature
- Composantes : V.S.M.
- Temps d'incantation : 1 tour
- Jet de protection : aucun

Ce sort augmente la dextérité du récipiendaire d'un point. Le Shaman a besoin de trois griffes de lynx qui disparaissent.

S2 : Impact

- Portée : au toucher
- Durée : 1 tour/niveau
- Zone d'effet : 1 missile
- Temps d'incantation : 8 segments
- Composantes : V.S.M.
- Jet de protection : aucun

En lançant ce sort, le Shaman enchante momentanément un missile, en lui donnant +1 sur la probabilité de toucher et +2 aux dégâts. A l'impact, le missile cause ses dégâts puis cesse d'être enchanté. La pointe du missile doit être enduite de graisse d'ours et le missile, non magique.

S4 : Message mental

- Portée : 1km/niveau
- Durée : 2 rounds +2 rounds/niveau
- Zone d'effet : 1 créature/niveau
- Temps de concentration : 1 segment
- Composantes : S.M.
- Jet de protection : aucun

Grace à ce sort, le Shaman peut transmettre les pensées qu'il voudra bien envoyer, sans pour autant créer de liens entre les personnages (les sorts ne passent pas).
Le message sera compris comme étant dans la langue de l'auditeur

S7 : Invocation d'un tourbillon

- Portée : entre 10 et 150 m
- Durée : 3 rounds
- Zone d'effet : cercle de 100 m de diamètre et 30 m de profondeur autour de la flèche
- Composantes : V.S.M.
- Temps d'incantation : 1 round
- Jet de protection : non

En lançant ce sort, le Shaman agit sur tout liquide ; pour cela il doit tirer une flèche au moins +2. Un 1 sur le d20 pour toucher indique que la portée du sort est aux pieds du sorcier. Si la flèche tombe sur du solide, du bois notamment, le sort donne le même effet que le sort "Distorsion du bois";

- 1° round : un tourbillon se crée lentement, dégâts 3d4/nageur, les radeaux sont brisés et leurs occupants précipités à l'eau.
- 2° round : le tourbillon est en pleine force, dégats 6d8/nageur, les barques et petits bateaux se brisent et leurs occupants sont jetés à leur tour à l'eau.
- 3° round : le tourbillon décroît (voir le 1° round).

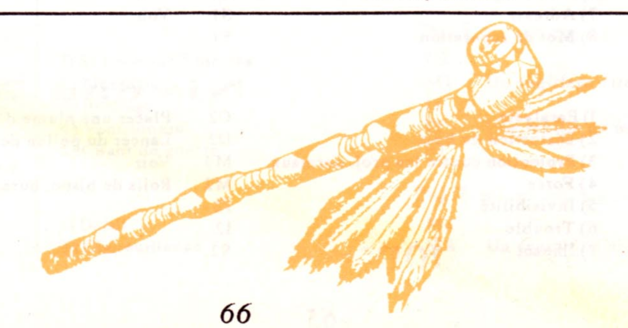
Tous les objets transportés doivent réussir un jet contre "chocs".

S10 : Danse de l'ultime sagesse

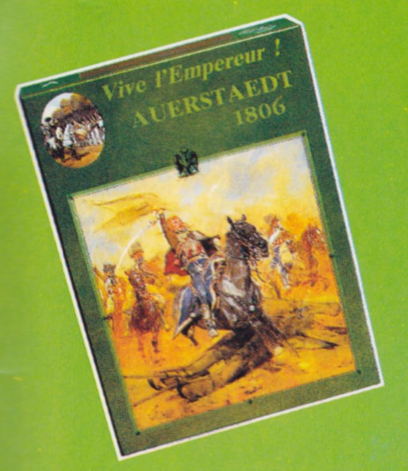
- Portée : 3m/niveau
- Durée : permanente
- Aire d'effet : spéciale
- Composante : S.
- Temps de concentration : 2 segments
- Jet de protection : spécial

Le Shaman, par un geste précis de la main ou une danse, provoque une vibration intense des particules présentes dans l'aire d'effet. Cette vibration guérit de toutes les maladies, détruit tout parasite et fait vieillir la ou les victimes de ce sort. Les créatures vieillissent de 1 an par seconde selon la volonté du Shaman, entre 20 à 200 ans. Le 1° round elles ne peuvent réagir, puis en réussissant un jet de protection contre "pétrification", il leur sera possible de bouger, tout en continuant à vieillir.
Le sort peut être lancé sur une créature ; arbre, animal, monstre ou insecte. Dans ce cas, il n'y a pas de jet de protection. Lancé sur une zone de 1 mètre de diamètre/niveau, les victimes ont droit à un jet de protection contre les sorts.
Les créatures vieillissent au physique mais pas au mental (perte ou gain de points de forces s'il y a lieu, mais pas de gain d'intelligence ou de sagesse) ; ceci peut les faire mourir et les réduire en poussière.
L'arrêt de la concentration du Shaman (par surprise, blessure, etc...) stoppe les effets du sort au moment de l'arrêt de la concentration.
Les victimes ayant perdu 1 point de force ou de constitution et réussissant un jet de "résistance", gagnent un point supplémentaire de sagesse si elles ont vieilli d'au moins 10 ans. Le Shaman ne peut lancer ce sort qu'une fois par semaine sans danger, en deçà, il vieillit lui-même de 1d12 ans à chaque lancement de ce sort.

Thierry Renaud



Après AUERSTAEDT, 1806



HANAU, 1813

Tome 2

Collection Vive l'Empereur !



HANAU, 1813

A la fin de la campagne de Saxe en 1813 après la défaite de Leipzig, dite bataille des nations parce qu'opposant 185 000 français et 300 000 coalisés de toutes nationalités (prussiens, russes, autrichiens, suédois et bien d'autres), la grande armée retraite vers la France. Devant elle, lui bloquant la route, une armée des plus surprenantes puisque composée pour moitié d'anciens alliés de la France : les Bavarois du Général De Wrede qui ont préféré la trahison à la défaite. Soutenus par un corps d'armée autrichien sous les ordres de Fresnel et Klenau, les Bavarois ne pensent avoir à affronter que les trainards d'une armée en déroute, mais c'est la garde impériale, au grand complet, commandée par l'Empereur en personne qui se présente face à Hanau…

Parution: Novembre 1989

AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot - ses pneus solidement cramponnés au sol - les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

Pour Vivre à Pleine Mode !

